

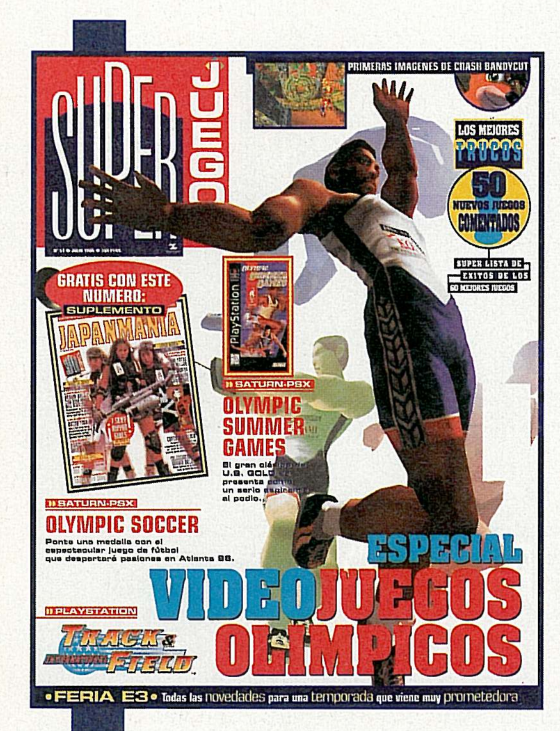
SUPER JUEGOS
Nº 51 ● JULIO 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
PRIMERAS IMAGENES DE CRASH BANDICOOT
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
GRATIS CON ESTE NUMERO:
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
7 SEXY NIPPON GIRLS
OLYMPIC SUMMER GAMES
PlayStation
SATURN-PSX
OLYMPIC SUMMER GAMES
El gran clásico de U.S. GOLD se presenta como un serio aspirante al podio.
SATURN-PSX
OLYMPIC SOCCER
Ponte una medalla con el espectacular juego de fútbol que despertará pasiones en Atlanta 96.
ESPECIAL VIDEOJUEGOS OLIMPICOS
PLAYSTATION
TRACK & FIELD INTERNATIONAL
•FERIA E3• Todas las novedades para una temporada que viene muy prometedora
8 420565 037006
00051


namco
PlayStation
RIDGE RACER REVOLUTION
PASAR DE LA PANT
ES SÓLO CUES
adidas
adidas power soccer
Battle Arena Toshinden 2 and its characters are trademarks of Takara Co., Ltd. All rights reserved. © Takara Co., Ltd. 1996. © 1995 Psygnosis. All rights reserved TM & © 1993, 1994, 1995 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA properties, Inc.© 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved". PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.


TOTAL NBA '96
ALLA AL MUNDO REAL
TIÓN DE PODER.
TAKARA®
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Todo el poder en tus manos.
PlayStation

SUMARIO 51

JULIO 1996



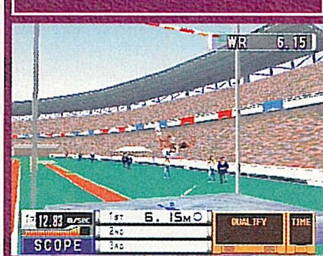
Después de caer eliminados de la eurocopa injustamente ante los hijos de la grandísima Bretaña, los deportistas españoles se preparan para acudir a la cita olímpica de Atlanta. Para que vayáis abriendo boca y como muestra de nuestra sempiterna originalidad, os hemos preparado un montón de previews y reviews con el tema olímpico como indiscutible protagonista. Los más perspicaces observarán como algunas secciones , como Game Master o Vídeo CD han desaparecido este mes. No os preocupéis, porque sólo se han ido de vacaciones temporalmente. Pronto las tendréis de nuevo.

EN PORTADA



INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Reconversión de uno de los clásicos de los arcades que más heridas y agujetas nos dejó en nuestros dedos. Los que decidan adquirirlo que vayan haciendo acopio de Reflex, Tantum y demás pomadas que alivien dolores de huesos.



60

RESIDENT EVIL

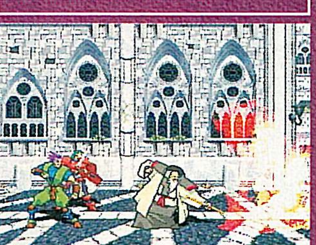
El número uno de los juegos de *PlayStation* tiene ya un nombre. La producción de **Virgin** recoge los mejores esquemas que ALONE IN THE DARK impuso en su día, y los elevas a cotas realmente espectaculares.



66

GUARDIAN HEROES

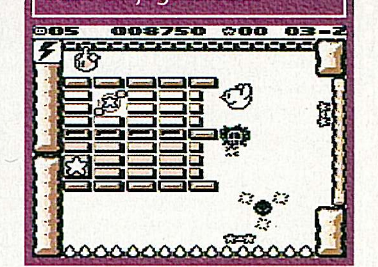
Si RESIDENT EVIL es la mejor aventura de la historia, GUARDIAN HEROES lo es entre los *beat´em-up* con *scroll*. Todo un juegazo con increíbles detalles de originalidad y con un *look* de dibujo animado soberbio.



62

KIRBY´S BLOCKBALL

La célebre mascota de **Hal Laboratories** no para de darnos sorpresas. En esta ocasión no se trata de uno de sus geniales y divertidos plataformas, sino de un arcade al más puro estilo ARKANOID con eternas dosis de jugabilidad.



46 SUMMER OLYMPIC GAMES - PSX, SATURN

Según **De Lúcar**, este juego no puede competir a nivel gráfico con sus rivales de **Konami** y **Sega**, pero su gran jugabilidad le hará tutear a los mejores del género.

REVIEWS

52 OLYMPIC SOCCER

Cuando a la hora de programar un juego de fútbol sólo se persigue dotarlo de grandes cantidades de jugabilidad, se crea un juego como éste. Más que interesante.

54 SUMMER OLYMPIC GAMES - GAME BOY

Parece mentira que **Game Boy** sea capaz de albergar en sus entrañas juegos como éste. Con el uso de ***Super Game Boy***, todo se hace más agradable si cabe.

56 SUMMER OLYMPIC GAMES - SNES, MEGA DRIVE

De toda la serie olímpica que **U. S. Gold** nos ha preparado, las versiones para 16 *bits* son, lamentablemente, las más pobres. Una pena para los poseedores de estas consolas, ya que sólo les queda la envidia como solución.

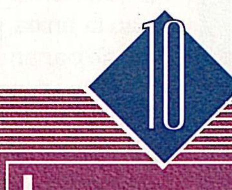
70 TILT

Después del genial TRUE PINBALL, sólo un juego como el TILT sería capaz de hacerle sombra. La elección depende de ti, pero yo que tú no me perdería esta *review* de **Mayerick** en la que nos cuenta todos sus secretos.

82 NFL GAME DAY

Los cada vez más aficionados a los deportes con sabor americano estás de enhorabuena, porque este simulador es probablemente el mejor que jamás ha salido de este deporte. Por espectáculo que no quede.

SECCIONES



INTERNEWS

A partir de este mes incluimos una sección en la que os mostraremos todo lo mejor que se cuece en ese universo de ideas y datos llamado **Internet**. La mejor manera de estar a la última en todo lo concerniente a consolas.



74 NBA LIVE'96

En el mundo de los simuladores de baloncesto, entre los que la concepción arcade no es lo más importante, este juego es con toda seguridad uno de los líderes.

78 NHL FACE OFF

Cuando el hockey sobre hielo aprovecha al máximo el potencial de las llamadas consolas de última generación, aparecen juegos como éste. De lo mejorcito de este segmento deportivo.

80 DESCENT

Una especie de DOOM en el que controlaremos una nave que puede moverse en todas las direcciones imaginables. Curioso aunque no tan brillante como los juegos que le han precedido.

82 THE HORDE

Una aventura que nos llega de la mano de **BMG** y que mezcla el *Full Motion Video* con luchas tridimensionales en perspectiva isométrica frente a los más repulsivos demonios.

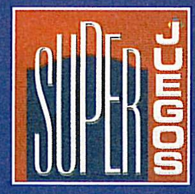
84 GALAXY FIGHT

Al igual que su predecesor de ***PlayStation***, este juego para ***Saturn*** repite conceptos archiconocidos en el mundo de los juegos de lucha aunque le falta cierto carisma.

MAPAS

106 RAYMAN

Tercera entrega de uno de los juegos más sobresalientes del catálogo de las consolas de 32 *bits*. **R. Dreamer** intentará sacarnos del atolladero en que muchos de los que amamos este juego nos encontramos.



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director Editorial: **Damián García Puig**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

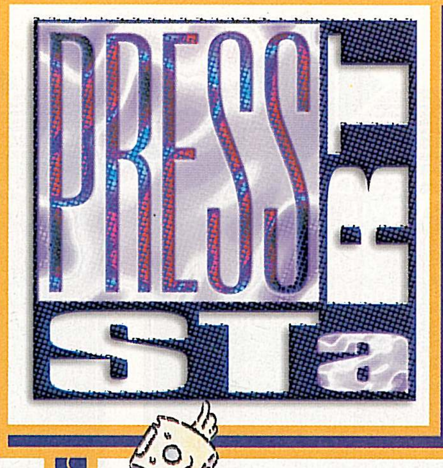
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



¿Qué harán los muchachos de **SUPER JUEGOS** durante estas vacaciones? Bueno, no ha sido fácil pero hemos logrado plasmarlo en este simpático dibujo.

❶ **ASIKITANGA**. Cantará aquello de «volando voy, volando vengo, no me cuesta un duro, que suerte tengo».

❷ **THE PUNISHER**. Disfrutará como loco con su bañador hecho a medida. Vamos, que tendrá un verano redondo.

❸ **THE ELF**. Cumplirá uno de sus grandes sueños dorados: pasar todas las vacaciones con Yoshi pero sin Mario.

❹ **MAYERICK**. Abandonará la áridas tierras albaceteñas para aprender a nadar sin tener que taparse la nariz.

❺ **DELOLAST**. Junto con Moisés, la única persona capaz de separar las aguas del mar con un solo grito.

❻ **NEMESIS**. Será detenido por hacer el muerto y ser confundido por los bañistas con un gran tiburón blanco.

❼ **THE SCOPE**. El morenazo de la redacción estrenará las primeras gafas de bucear con peluquín incorporado.

❽ **DE LUCAR**. Hará lo mismo que durante el resto año, es decir, nada. Sólo cambiará de postura y sexo.

❾❿ **R. DREAMER & ITURRIOZ**. Dreamer, además de bucear en busca de trucos, rescatará a un Iturrioz obsesionado con la economía sumergida.



EDITORIAL

UN VERANO ESPECIAL

La época estival no suele ser la más propicia para esto de los videojuegos. Da la impresión de que las vacaciones no van con ellos, a pesar de ser la época en la que disponemos de más tiempo de lo habitual para dedicarlo a nuestra afición favorita. En esta ocasión, y gracias a la Eurocopa y las Olimpiadas de Atlanta, títulos no nos van a faltar. Pero, además de esto, hay un hecho que, no por esperado, es menos trascendente. Pronto, muy pronto, desvelaremos ese gran secreto llamado Nintendo 64 que tantas revistas, tanto nacionales como extranjeras, se han dedicado a elevar a los altares sin ni siquiera poder examinar concienzudamente sus juegos. En SJ lo haremos sin especulaciones baratas. Frente a frente. En los



próximos números, coincidiendo con su salida oficial en Japón, os contaremos todo sobre la consola más laureada de los últimos tiempos sin que, curiosamente, haya podido mostrar jamás sus encantos al 100 por 100. No os los perdáis.

NOTICIAS

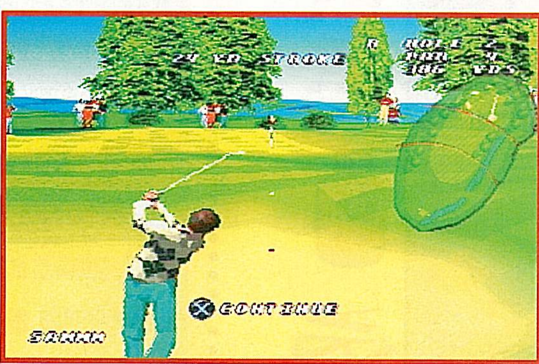
SIMULADORES

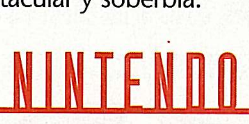
VIRTUAL GOLF: EL GRAN GOLPE DE CORE

Si eres uno de los muchos usuarios de *PlayStation* aficionados a los simuladores de golf, ve preparando tu *swing* porque **Core Desing LTD** está últimando uno de los mejores programas que hemos visto en este género. Se llama VIRTUAL GOLF y cuenta con un diseño realmente espectacular en los recorridos, personajes renderizados y un realismo sólo comparable a su extraordinaria jugabilidad. Varios torneos, múltiples modos de juego entre los que no faltan la clásica opción para dos jugadores simultáneos, controles claros y manejables y una cantidad de perspectivas tan generosa como espectacular y soberbia.



Aunque ha pasado algún tiempo, estamos seguros que muchos de nuestros lectores más veteranos recordarán este magnífico juego de Taito llamado BUBBLE BOBBLE.





NINTENDO

INICIA DE NUEVO OTRA GRANDIOSA CAMPAÑA DE VERANO

Nintendo España acaba de mostrarnos algunos de sus próximos lanzamientos y ya podéis empezar a rascaros los bolsillos porque hay ofertas increíbles. Si os gustan los clásicos a un precio reducido (entre 3.490 y 4.490 pesetas) podréis encontrar una gran oferta con los juegos de ***Game Boy*** SUPER MARIO LAND 1 y 2, WARIO LAND, DONKEY KONG y TETRIS. Otras novedades interesantes serán LOS PITUFOS 2 para ***SNES***, y TETRIS BLAST para ***Game Boy***. También habrá una gigantesca campaña con Pepsico, a nivel nacional y con concurso incluido durante el mes de julio, para promocionar su fantástico juego TOY STORY de SNES. Este evento tendrá lugar en los centros de CONTINENTE, ALCAMPO y PRYCA. Para más información, llamad al CLUB NINTENDO (91) 319 22 44.



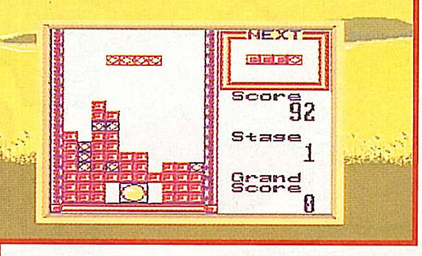
Los azulones y chiquitines Pitufos regresan a SNES con otro divertido juego de plataformas en el que deberán recorrer todos los continentes del planeta, sorteando un montón de dificultades y contratiempos.

VISTA ATRAS

ARCADIA ECHA MANO DE LOS CLASICOS DE SIEMPRE

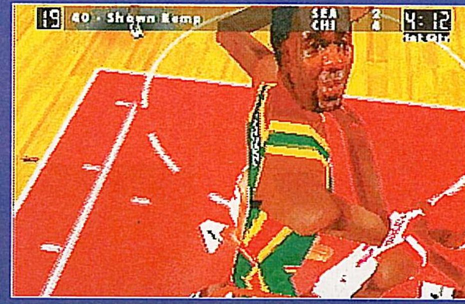


Aunque a muchos pueda extrañarle, los grandes clásicos del pasado en recreativa están consiguiendo hacerse un hueco dentro de los catálogos de la nueva generación de consolas. **Arcadia** no ha querido ser menos, y ahora presenta DOUBLE BUBBLE BOBBLE para ***PlayStation*** y ***Saturn***. Un divertidísimo compacto con dos juegos que marcaron toda una época: BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS. Si os gustan los arcades de toda la vida, estos dos juegos son de lo mejor.



Game Boy contará, muy próximamente, con uno de los mejores, más divertidos e innovadores TETRIS que, en su día, pudimos disfrutar en su hemana SNES.

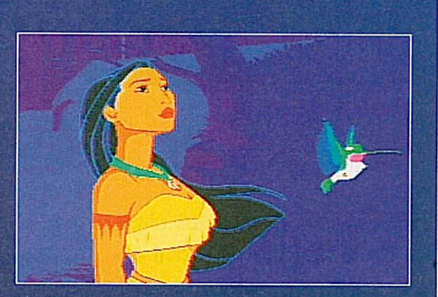
SEGA NO DESCANSA NI EN EL VERANO



A los usuarios de **Sega** en nuestro país les agradará saber que **Sega España** va a echar la casa por la ventana y, en los próximos meses, sacará una auténtica salvajada de títulos para la gran mayoría de sus sistemas. A la larga lista de juegos para ***Saturn*** que dimos el mes pasado, habrá que añadir a partir de ahora 3D LEMMINGS, NBA ACTION, EXHUMED, NIGHTS, STORY OF THOR 2, WORLD WIDE SOCCER y HEART OF DARKNESS. Todos estos títulos prometen ser verdaderos éxitos, pero prestad mucha atención a EXHUMED, una especie de DOOM ambientado en el Egipto faraónico, y NBA ACTION, un simulador baloncestístico a la altura de los mejores del género. Además de estos programas, podréis encontrar otras espectaculares novedades como ATHLETE KINGS o DISCWORLD, el primero de ellos en nuestra sección de *previews*. **Sega** también nos acaba de confirmar el precio japonés del ***Net Link*** para ***Saturn***, 14.800 yens (18.500 pesetas). En ***Mega Drive*** la cosa se anima, bueno más que animarse es que irá de dibujos animados, con la llegada de POCAHONTAS y del narigudo PINOCCHIO en el próximo mes de octubre.

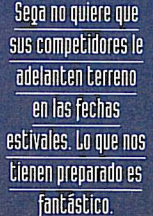








Sega no quiere que sus competidores le adelanten terreno en las fechas estivales. Lo que nos tienen preparado es fantástico.



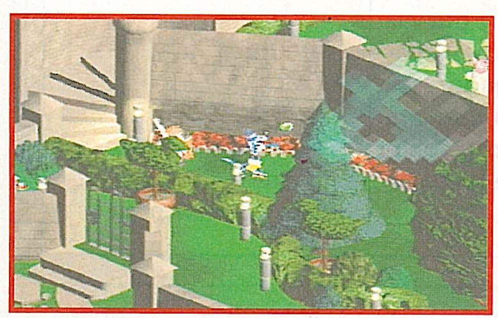




CON FUERZA

BMG ABRE FUEGO EN EL COMPETIDO MERCADO DE 32 BITS

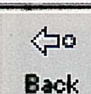
La multinacional **BMG** acaba de sorprendernos gratamente con dos excelentes títulos para ***Saturn*** y ***PlayStation***. El primero es EXHUMED, que en su versión de ***Saturn*** será distribuido por **Sega**, y el segundo es FIRO & KLAWD. FIRO & KLAWD consiste en un divertidísimo y curioso *shoot´em-up* en perspectiva isométrica, cuya acción se sitúa en las calles de una ciudad tomada por todo tipo de maleantes. La acción es total, con mucho disparo, situaciones carcajeantes y la ambientación es para quitarse el sombrero. Los esperamos ansiosos.







Además de una gran espectacularidad gráfica, FIRO & KLAWD derrocha simpatía y acción total.












Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

servicom

Inter newts



CONTRA '96: PRIMERAS IMAGENES

■ Una de las sagas más clásicas de la factoría **Konami** está a punto de realizar su primera incursión en el mercado de los 32 *bits*. CONTRA' 96 nos permitirá elegir entre cuatro personajes, uno o dos jugadores, visitar diversos mundos e incluso la posibilidad de jugar en 3D por medio de unas gafas especiales. Esto unido a unos gráficos impactantes y la jugabilidad *made In **Konami*** harán de este juego uno de los títulos del año.







DARK FORCES: LA JOYA DE LUCASARTS

■ Dos de los mayores éxitos de **LucasArts** en el mercado del *PC*, DARK FORCES y REBEL ASSAULT II, están a punto de ver la luz en ***PlayStation***. Aprovechando la superioridad gráfica y sonora del *hardware* de **Sony**, DARK FORCES promete superar todo lo visto en ***PlayStation*** en cuanto a *shoot´em-ups* tipo DOOM se refiere. Para ello cuenta con un gran número de misiones, espectaculares efectos gráficos, una banda sonora trepidante y toda la magia del universo de **George Lucas**. Esperemos que ambos títulos no tarden en llegar al mercado español, ansioso de novedades y buenos títulos como éste.











SHINETSU SAMURAI SPIRITS BUSHIDORETSUDEN

■ Más conocido entre los cristianos como SAMURAI SHODOWN RPG, hemos tenido acceso a algunos detalles sobre la programación del que promete ser el mejor juego de ***Neo Geo CD*** de la historia.



4.500 pantallas, 200 técnicas de ataque, 150 escenarios de batalla, 30 actores prestando su voz y 50 horas de juego componen esta obra maestra que verá la luz el 26 de Junio. En tanto, ya se anuncian las versiones *PSX* y ***Saturn***.

RUMORES DE INTERNET

0 ítems | 53,8 MB en disco | 20,6 MB libres

DAYTONA REMIX anunciado oficialmente

■ Parece ser que la idea de remendar viejos errores de la compañía esta calando hondo en **Sega**, lo que les ha llevado a crear DAYTONA USA CHAMPIOSHIP CIRCUIT EDITION para ***Saturn***, una versión «remix» del clásico juego de carreras que incorporará, entre otras cosas, 5 circuitos, 4 vistas distintas y nuevas músicas, así como un modo de dos jugadores a pantalla partida o bien a través del *X-Band*, el conocido módem de la consola de **Sega**.

Memory Drive para PlayStation

■ **Datel** está ultimando el lanzamiento de un nuevo periférico para ***PlayStation***: *Memory Drive*. Consiste en una unidad de disco de doble densidad, conectable al *port* de la *memory card*, con lo que podremos grabar nuestras partidas en *diskettes* de 3 1/2. Su precio: 99.95 $.

Conéctate a SUPER JUEGOS.

■ Déjanos tus mensajes, en esta dirección: **super.juegos@mad.servicom.es**



NOTICIAS

GRUPO ZETA

EL PERIODICO DE CATALUNYA MAS LIDER



Ramón Poch, director de OJD en Cayalunya, firma el acta acompañado de José Sanclemente, Antonio Franco, Paco Petrel y Rafael Nadal.

Según los últimos datos ofrecidos por la Oficina para la Justificación de la Difusión (**OJD**), **EL PERIODICO DE CATALUNYA** es el líder absoluto de la prensa catalana al certificar una difusión media en 1995 de 215.581 ejemplares diarios. Durante este mismo año 95, la ventas de **EL PERIODICO** aumentaron en 22.005 ejemplares diarios, coincidiendo con la mejora de los contenidos del diario y el incremento de su prestigio en todos los ámbitos de la vida catalana y española. **EL PERIODICO DE CATALUNYA** también está de enhorabuena por la excelente acogida que los usuarios han dispensado a su servicio de difusión a través de **Internet**. El pasado día de Sant Jordi se recibieron más de 8.000 conexiones, y en lo que va de año se ha logrado consolidar una media de 1.800 conexiones diarias a su edición electrónica, con gran aceptación entre la colonia española en **EE.UU.** y **Japón**.



GRUPO ZETA

INTERVIU CUMPLE SUS 20 PRIMEROS AÑOS DE EXITOS.

El pasado día 20 de Mayo, la revista **INTERVIU** conmemoró su vigésimo aniversario en una multitudinaria fiesta celebrada en el **Hotel Palace** de Madrid. A este histórico evento, al que acudieron más de dos mil personas invitadas, no faltaron los personajes más representativos del mundo de la política, la economía, la cultura, el deporte y de la vida social española de los últimos 20 años. **Antonio Asensio**, presidente de **Grupo Zeta** y de **Antena 3**, manifestó su deseo de que «todos los que estamos aquí y algunas persona más podamos celebrar los cuarenta años del semanario». Todos los asistentes quisieron destacar la importancia que ha tenido **INTERVIU** en nuestro país.



Las últimas ediciones de la feria de **Los Angeles** la han consolidado como el evento anual más importante del año en cuanto a videojuegos se refiere. Este año, al igual que en el pasado, se ha celebrado en el impresionanante **Los Angeles Convention Center**, todo un monumento a la arquitectura moderna en donde sus pabellones sirvieron de refugio a la gran cantidad de expositores que se dieron cita en el **Electronic Entertainment Expo**. Todos coincidíamos en lo mismo, el **E3** se ha convertido en la feria más importante del año, dejando a un lado a la ya mítica **Consumer Electronic Show (CES)**. Su importancia está directamente relacionada con la cantidad y calidad de expositores que se dan cita en ella. Compañías como **Nintendo**, **Sega** y **Sony** han sido, una vez más, las protagonistas de este certamen. **Nintendo** sorprendió primero por su presencia, y después por la grata sopresa que produjo ver ***Nintendo 64***, con títulos como SUPER MARIO 64 (ya terminado), SUPER MARIO KART R, PILOT WINGS 64, WAVERACE 64, o el espectacular CRUIS'N USA. DONKEY KONG COUNTRY 3, el legendario SUPER

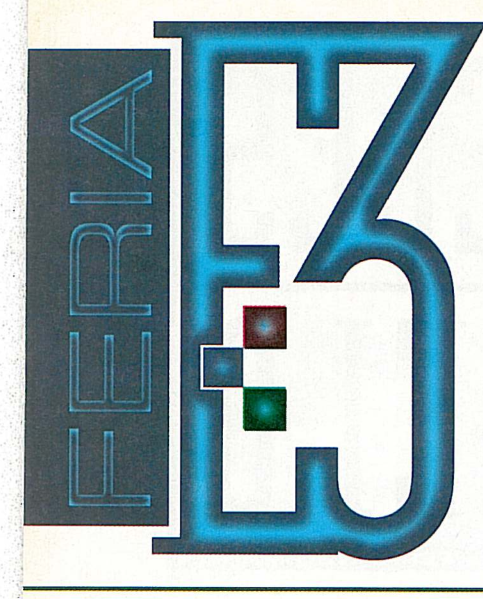
EN LOS ANGELES ESTA EL CIELO

Reportaje realizado por FERNANDO MARTIN

MARIO RPG, o el esperado juego plataformas KIRBY SUPER STAR fueron sus principales novedades para ***Super Nintendo***. Todo ello acompañado de los nuevos títulos de la fracasada ***Virtual Boy*** y la presentación en sociedad de la esperada ***Game Boy Pocket***. **Sega**, por su parte, enfatizó sus presentaciones en su prometedora nueva línea de juegos de ***PC***, aunque NIGHTS (nuevo héroe de la compañía), VIRTUA FIGHTER KIDS, FIGHTING VIPERS, o el divertido BUG TOO!, han sido también productos destacados dentro del marco de juegos para la cada vez más excelente ***Saturn***. Tampoco podemos olvidar la excelente conversión que se está realizando de la popular recreativa, MANX TT. **Sony** no quiso quedarse atrás, y recibió la admiración del personal presente con títulos como CRASH BANDICOOT, la nueva mascota de la compañía, las segundas partes del espectacular TWISTED METAL y EXTREME GAMES, y hasta un vistoso juego de carreras de motos llamado JET MOTO. La mayoría de las compañías licenciatarias tambien estaban presentes, como las inevitables **Namco, Capcom, Acclaim,** o **Electronic Arts**, y algunas nuevas como **Viacom, BMG,** o **Fox Interactive**. Todas presentaron su catálogo para cada una de las plataformas, y hay que reconocer que algunas lo hacen incluso mejor que sus grandes inquisidoras. En estas páginas os mostramos lo mejor de cada una de ellas.

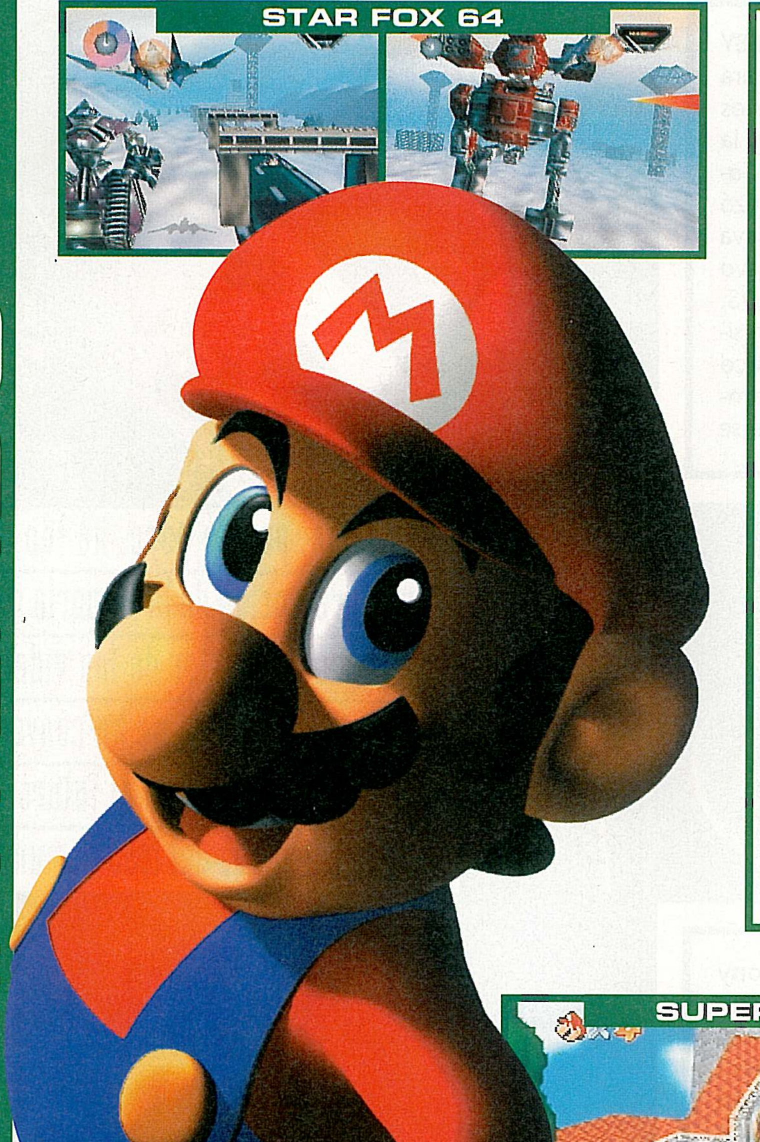


Esta feria, poco a poco, ha ido atrayendo la atención de la mayoría de las empresas del sector de los videojuegos. Por esta razón, se ha convertido en el escaparate hacia el futuro para los profesionales del todo el mundo.





NINTENDO

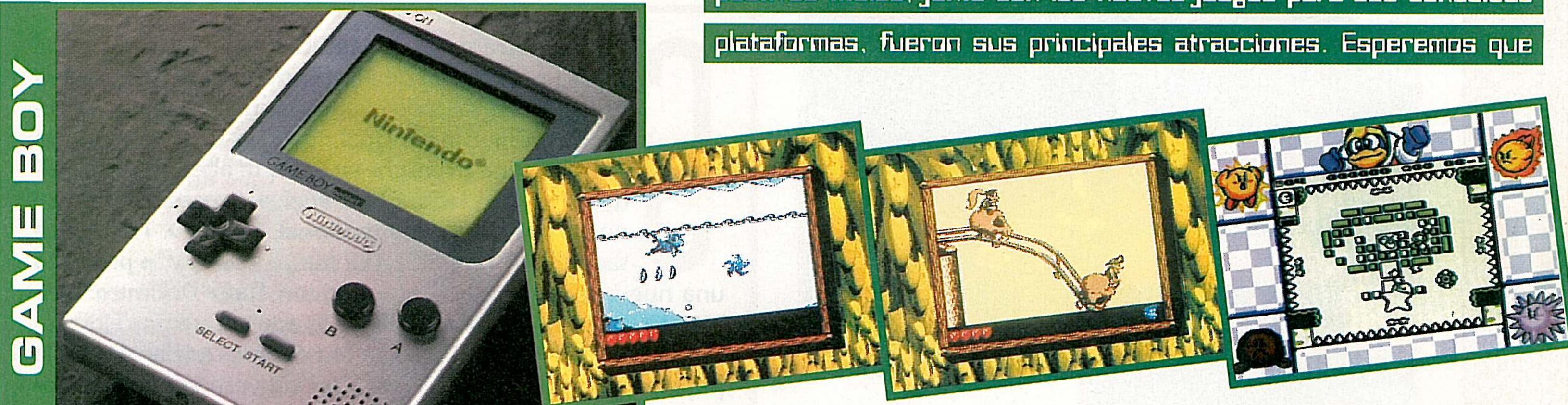


Nintendo aparece poco en las ferias, pero cada vez que lo hace organiza un gran revuelo entre los asistentes a las mismas. En este caso, la aparición de su casi mítica consola ***Nintendo 64*** produjo la admiración de los muchos profesionales que no tuvieron la oportunidad de asistir a la feria nipona **Shoshinkai**. Juegos como SUPER MARIO 64, ya terminado, PILOTWINGS 64, STARFOX 64, o SUPER MARIO KART R, todos ellos adaptaciones de los de ***Super Nintendo***, y WAVERACE 64, BODY HARVEST, CRUIS'N USA, o GOLDENEYE 007 fueron algunas de sus espectaculares novedades para esta súper consola. Tampoco podemos olvidarnos de las pequeñas de esta compañía. ***Super Nintendo*** sigue en la brecha con títulos como DONKEY KONG COUNTRY 3, en donde aparece un nuevo miembro de la familia Kong. Mario reaparece de nuevo, pero esta vez en una aventura tipo rol, SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS. El que faltaba en el cajón, Kirby, se presenta con un espectacular juego de plataformas en donde podremos encontrar varios mini-juegos: Megaton Punch, Samurai Kirby, etc. La tristemente fracasada ***Virtual Boy*** también tuvo su espacio, con títulos como DRAGON HOPPER y BOUND HIGH. Y por último, la pequeña de bolsillo también tuvo su protagonismo, ya que se presentó la versión mini de ***Game Boy***, ***Game Boy Pocket***. Esta consola es totalmente compatible con todos los juegos de su hermana mayor. DONKEY KONG LAND 2, TETRIS ATTACK, o KIRBY`S BLOCK BALL serán algunos de estos títulos para el futuro.

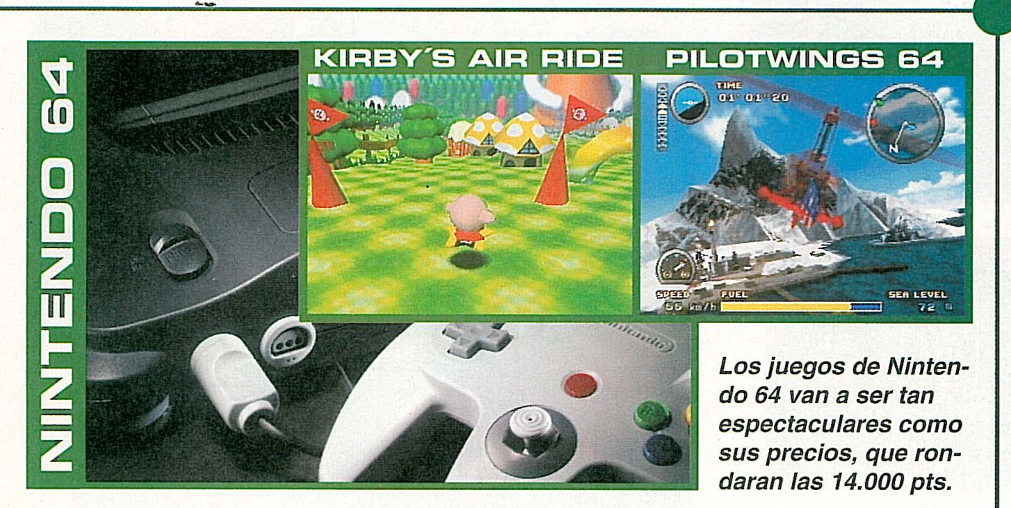
SUPER MARIO 64



NINTENDO acaparó la mayoría de la atención del público asistente a la feria. Su nueva consola con sus respectivos títulos, junto con los nuevos juegos para sus conocidas plataformas, fueron sus principales atracciones. Esperemos que al final no lo fastidien, ya que se rumoreaba que Nintendo 64 no va a salir al precio que se esperaba. Una verdadera pena.

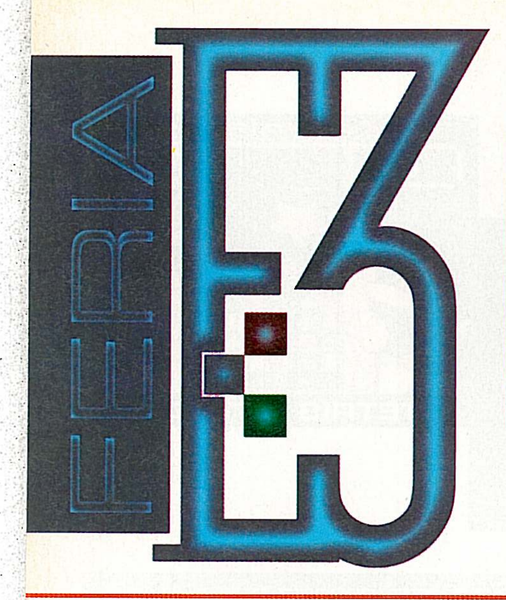






Los juegos de Nintendo 64 van a ser tan espectaculares como sus precios, que rondaran las 14.000 pts.







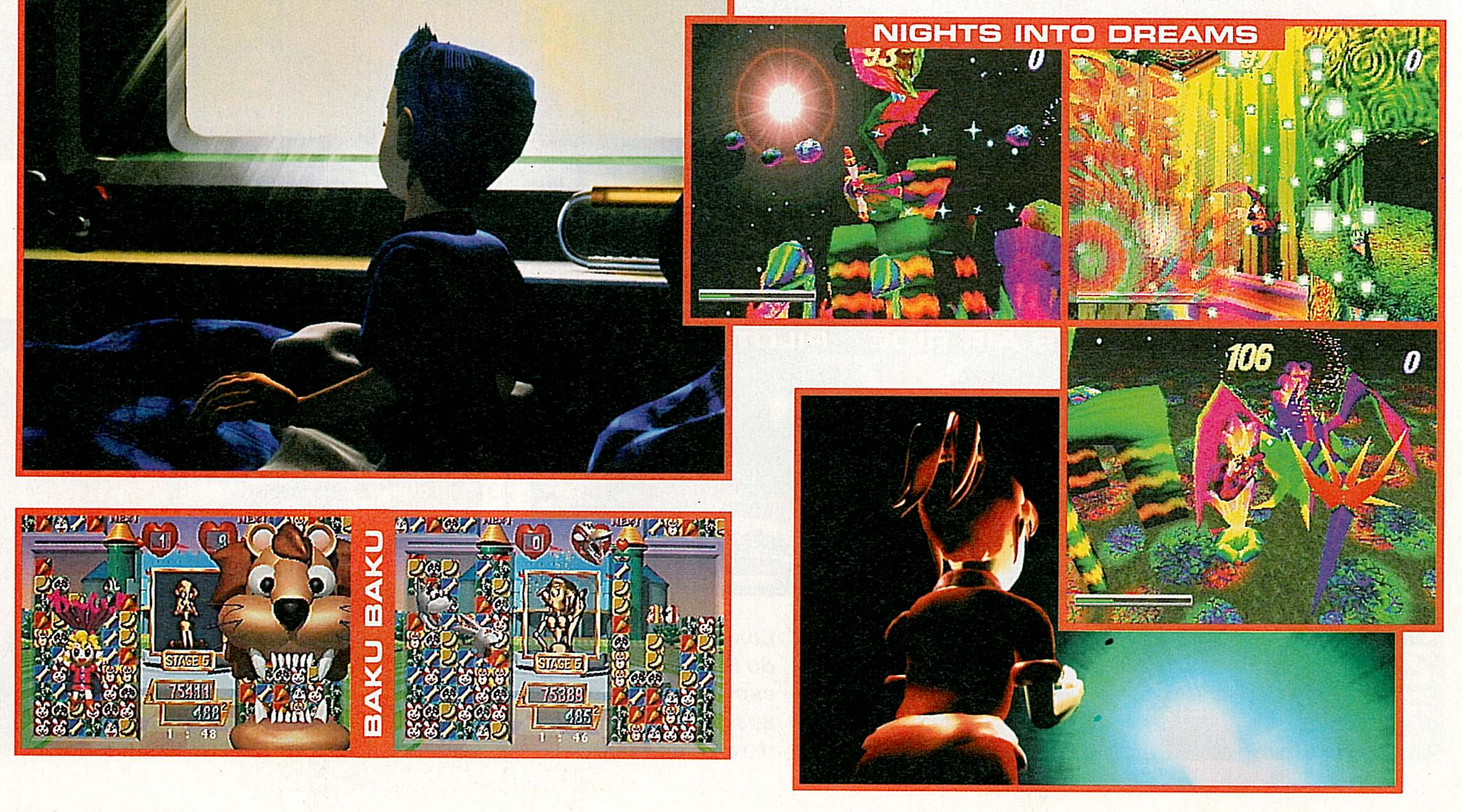
SEGA ha cerrado la boca a todos aquellos escépticos que pensaban que estaba acabada. La excelente variedad de catálogo junto con la nueva línea de PC lo prueban.

SEGA



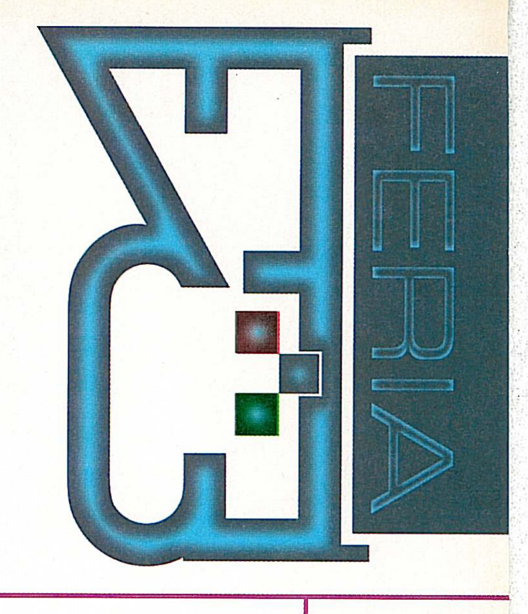
Después de su titubeante comienzo con Saturn, Sega ha demostrado que se puede confiar ciegamente en las posibilidades de su gran consola.

Sega fué otra de las destacadas de la feria. Su *stand* estaba próximo al de **Nintendo** y al de **Sony**, y era bastante complicado averiguar cuál era el más grande de todos. Su principal novedad es su gran juego NIGHTS, una aventura en 3D que alterará tus sentidos. Por otro lado, Sonic vuelve a reaparecer en su nueva aventura tridimensional, SONIC X-TREME. La saga de VIRTUA FIGHTER nunca acaba, y se presentó una nueva parte, aunque esta vez con *Super Deformed*: VIRTUA FIGHTER KIDS. Más adelante os adelantaremos algo sobre VIRTUA FIGHTER 3. Tambien os podemos adelantar que la popular recreativa MANX TT va a ser convertida a ***Saturn***, como ya lo fue SEGA RALLY. Los 16 *bits* tampoco se olvidan en **Sega**, y **Warner Brothers** ha querido aportar su granito de arena con BUGS BUNNY para ***Mega Drive***. Las segundas partes también se ponen de moda en **Sega** con la presentación de VECTORMAN 2. En fin, **Sega** continúa en la lucha.





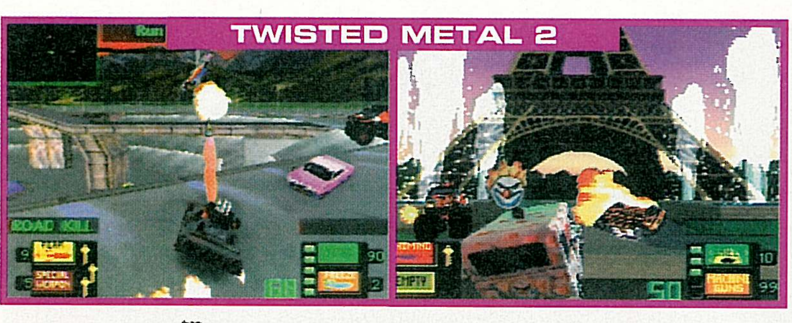
JUMPING FLASH 2



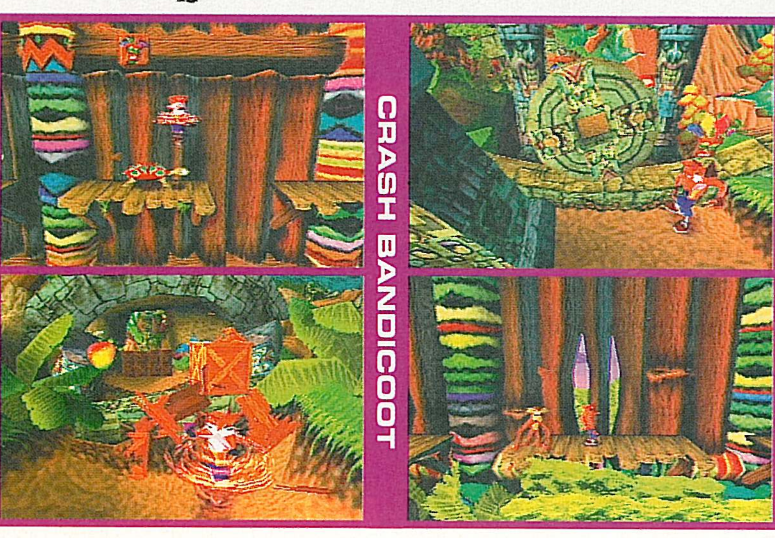
SONY

SONY no tiene miedo a Nintendo 64. CRASH BANDICOOT es un ejemplo de ello, y de que se plantea una lucha sin cuartel.

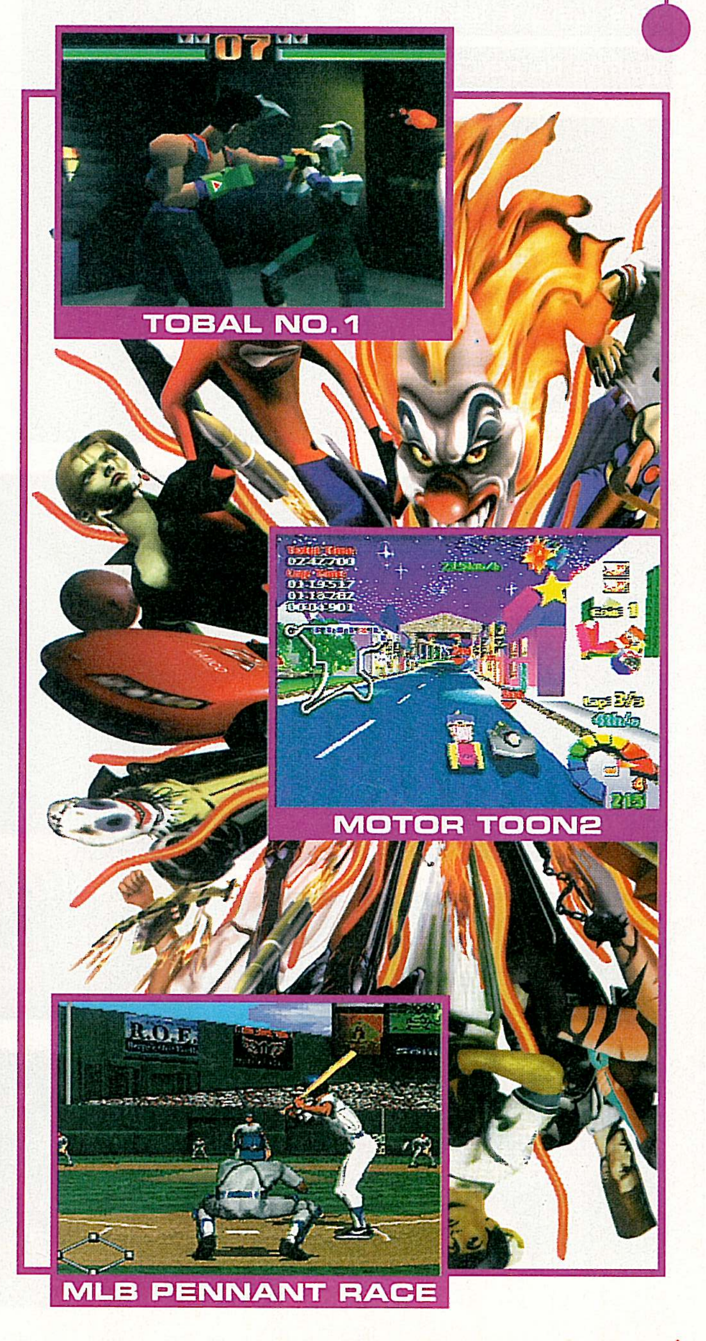
Han pasado ya unos cuantos meses desde que se lanzó al mercado ***PlayStation***. Esta consola ha revolucionado de tal manera el mercado que es difícil no encontrar su nombre escrito en algún lugar, incluso campos de fútbol. Fruto de ello, **Sony** ha creado un espectacular catálogo de lanzamientos para los próximos años. CRASH BANDICOOT, que se puede considerar como la nueva mascota de **Sony**, aparece en una espectacular aventura en 3D que emocionará a cualquiera de los usuarios. Juegos como TWISTED METAL 2, o EXTREME GAMES 2 son dos ejemplos de que las segundas partes también son buenas. **Square Soft** hace su debut en ***PlayStation*** con un espectacular juego de lucha llamado TOBAL N.1, creado por el padre de la saga DRAGON BALL Z. Por último, dos segundas partes fueron presentadas, JUMPING FLASH 2 y MOTOR TOON GP 2 (cuya primera parte nunca llegó a Europa), y que revalorizarán la cotización de ***PSX*** en el mercado.



TWISTED METAL 2



CRASH BANDICOOT



TOBAL NO.1

MOTOR TOON2

MLB PENNANT RACE



FORMULA 1

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS ha vuelto a hacerlo, sus nuevos títulos para el futuro han dado la talla, tal y como pensábamos los que les seguimos de cerca.

TENKA

Psygnosis se ha ganado el lugar que merece dentro del grupo de compañías licenciatarias. Su extenso catálogo de títulos, tanto para ***PlayStation*** como para ***Saturn***, ha hecho que sea la número uno en cuanto a lanzamientos se refiere. Y todo ello a pesar de su reciente separación de **Sony**. F1, ha sido una vez más la estrella de la compañía, aunque bien acompañado de otros títulos tan espectaculares como TENKA, el sucesor de DOOM para ***PSX***, LEMMINGS PLATFORMS, LA ISLA DEL DOCTOR MOREAU, o THE CITY OF LOST CHILDREN. Esta compañía también se quiere unir a la moda de las segundas partes con WIPEOUT 2097, DISCWORLD II, o DESTRUCTION DERBY 2. Os podemos asegurar que las tres superan a sus antecesoras en muchos puntos. MONSTER TRUCK RALLY y SENTIENT son otros dos de los títulos más importantes que esta compañía lanzará para ***PlayStation***, aunque es probable que ***Saturn*** no tarde en disfrutarlos.



ATHANOR

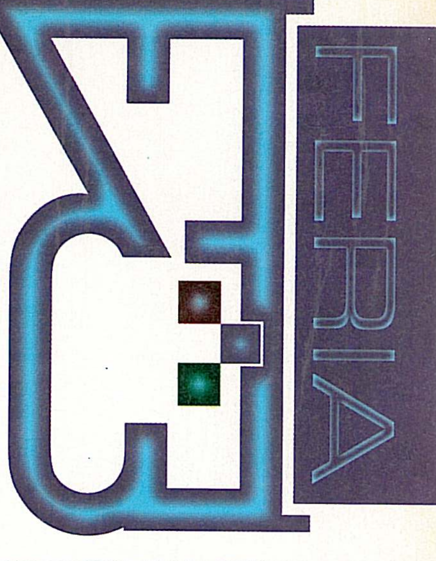
LEMMINGS

WIPEOUT XL

SENTIENT

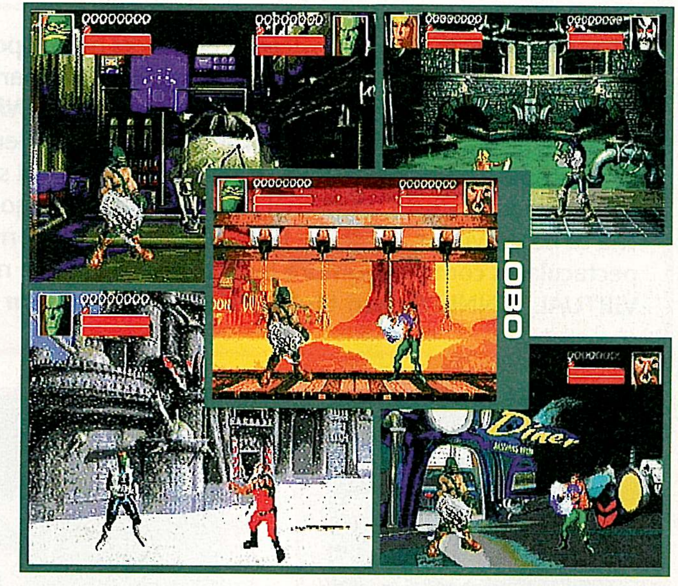


OCEAN se está posicionando como una de las mejores compañías de desarrollo dentro del sector de las consolas. Comprobadlo.



OCEAN

Ocean va restando camino a sus competidores. La reciente unión con el grupo de programación **Neon Lightning** y su adquisición por parte de **Infogrames**, ha añadido una calidad en algunos de sus nuevos títulos que no se veía desde hace tiempo en juegos de esta compañía. TUNNEL B1, y VIPER son ejemplos de ello. El primero es un espectacular *shoot'em-up* con perspectiva en primera persona técnicamente casi perfecto, el segundo es un impresionante simulador de helicóptero en donde los escenarios destacan sobre el resto de detalles técnicos del juego. Por otro lado, su acuerdo con **Hanna Barbera** para sacar las aventuras de algunos de sus personajes está dando sus frutos, HANNA BARBERA es un ejemplo de ello. No os perdáis las pantallas de lo que va a ser su gran juego para ***Nintendo 64***, MISSION IMPOSSIBLE, uno de los bombazos del año. De todas formas todavía les queda mucho camino por delante, ya que está en fase de desarrollo.

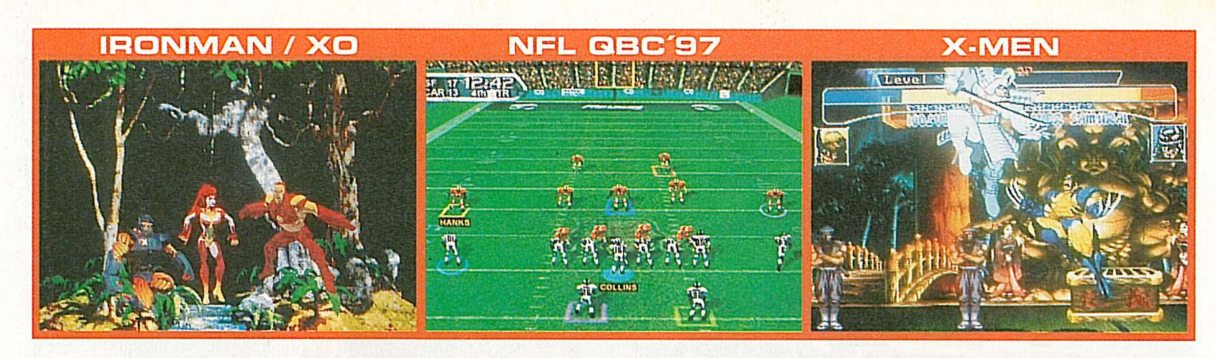




Nintendo 64 va a tener juegos de calidad de la mano de esta compañía.

FERIA E3

IRONMAN / XO — NFL QBC'97 — X-MEN



ACCLAIM sorprendió con su primer título para Nintendo 64, TUROK. Su excelente suavidad sólo iguala su jugabilidad.

IRON & BLOOD

TUROK

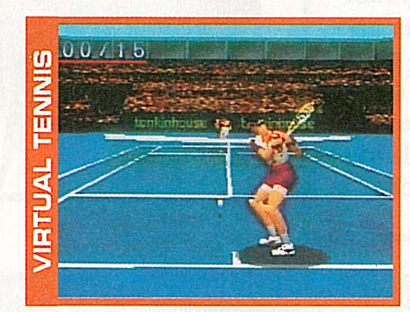
TUROK es la baza de Acclaim para hacer frente a la avalancha de títulos de calidad que llegan para Nintendo 64. No será el último.

ACCLAIM

Esta compañía ha demostrado con creces que su potencial como desarrolladora va a ser imprescindible para el futuro de este sector. Su reciente creación para ***Nintendo 64***, TUROK, es todo un alarde de técnica y buena programación. NBA JAM EXTREME, o SPACE JAM son dos juegos de baloncesto, cada cuál más dispar. Dos juegos de lucha te harán vibrar, X-MEN e IRONMAN/ XO, que son tan espectaculares como su nombre indica. El tenis esta de moda, y VIRTUAL TENNIS es otro título deportivo para ***Saturn*** y ***PSX***.



NBA JAM EXTREME



VIRTUAL TENNIS

SPACE JAM

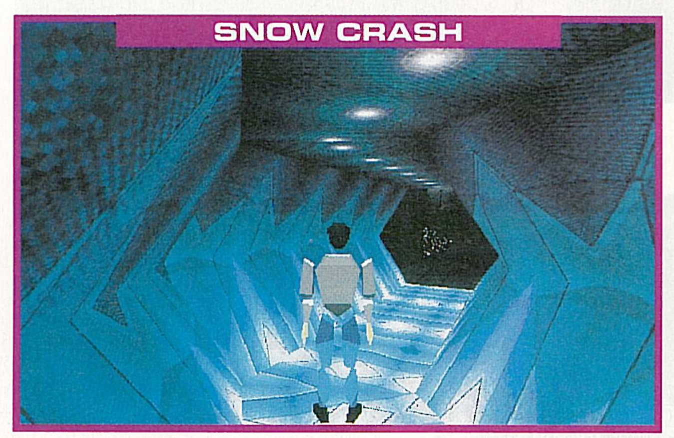
VIACOM

Viacom Newmedia se está convirtiendo en una de las licenciatarias más importantes del mercado. La reciente adquisición de la distribución de Interplay lo avala.

SLAMSCAPE



SNOW CRASH



Viacom **NewMedia** se está proclamando como una de las licenciatarias más importantes del sector de los videojuegos. Su exclusividad a la hora de obtener programas de la conocida cadena de television **MTV** le ha dado ventaja sobre los demás a la hora de crear juegos basados en series. BEAVIS AND BUTTHEAD para ***Mega Drive*** y ***SNES***, y el último para ***PlayStation*** basado en la excitante serie **Aeonflux** son sus ejemplos. También vimos otros tan espectaculares como ENEMIES WITHIN, SLAMSCAPE o SNOW CRASH, este último basado en un popular *best seller* en **EE.UU.**

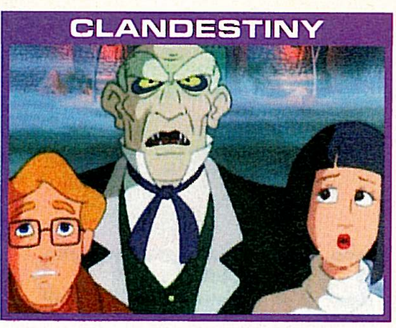
ENEMIES WITHIN — AEON FLUX



FERIA E3

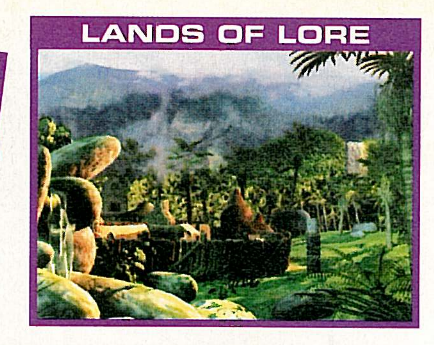
VIRGIN

CLANDESTINY





LANDS OF LORE

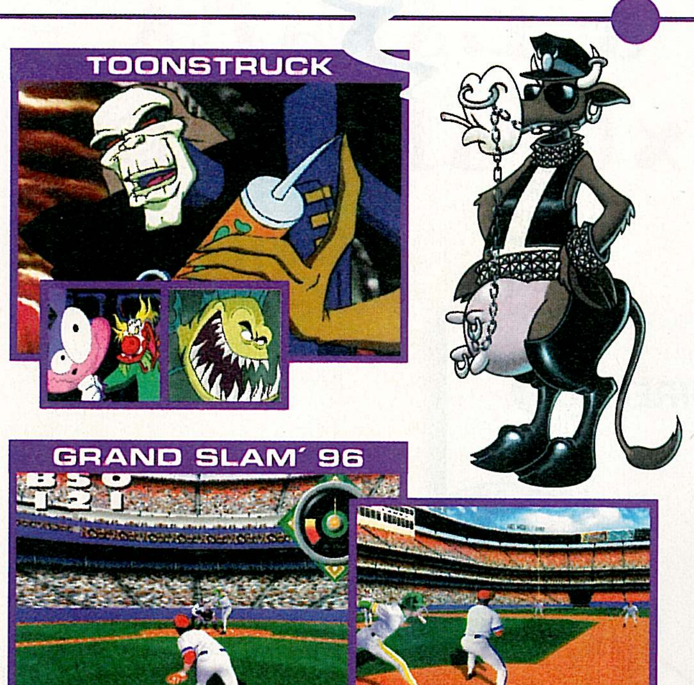


VIRGIN ha vuelto a hacer de las suyas, y regresa de nuevo a las bocas de los profesionales del sector con juegos como el fantástico y memorable HEART OF DARKNESS.

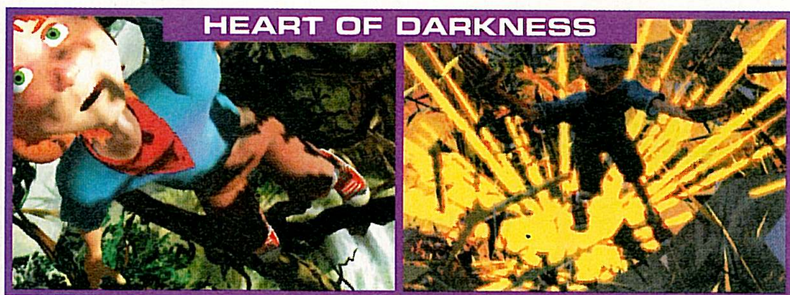
La mítica compañía **Virgin** presento un catálogo bastante original comparado con lo que tenía. La estrella del *stand*, sin duda alguna, fue HEART OF DARKNES (ese juego que nunca sale) para ***Saturn***. TOONSTRUCK, el título protagonizado por todo un personaje, **Christopher Lloyd** (el científico loco de Regreso al Futuro), y unos curiosos dibujos animados también tuvo su hueco. La moda del rol también llega a **Virgin**, y LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY aparece para ***PSX***, toda una aventura de rol, continuación del popular LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS. Destacamos también CLANDESTINITY, en donde Andrew, nuestro heroe, debe hacer frente a una antigua profecía.

TOONSTRUCK

GRAND SLAM´ 96



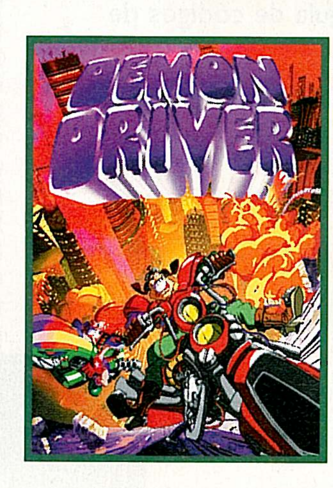
HEART OF DARKNESS



PHILIPS

PHILIPS ha creado una de las familias basura más populares dentro del mundo de las consolas. DOWN IN THE DUMPS ya es todo un mito.

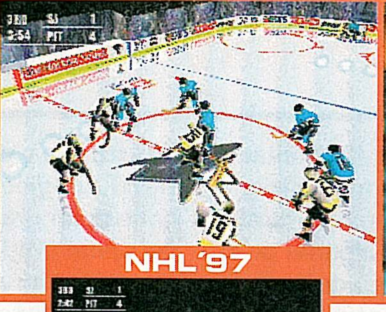
Philips Media jamás podía haber imaginado que su creación, DOWN IN THE DUMPS, podría levantar tantas expectativas de cara al futuro. La familia basura ya es popular sin ni siquiera haber salido al mercado. Esta aventura gráfica, creada por el grupo de programación frances **Hayku**, es una de las mejores jamás desarrolladas. Técnicamente sus animaciones, melodías, efectos de sonido y jugabilidad son perfectas. Contiene más de 30 secuencias cinematográficas en las que se incluyen humor, drama, y acción. La salida al mercado de este juego va a crear un gran revuelo entre las compañías creadoras de aventuras gráficas.



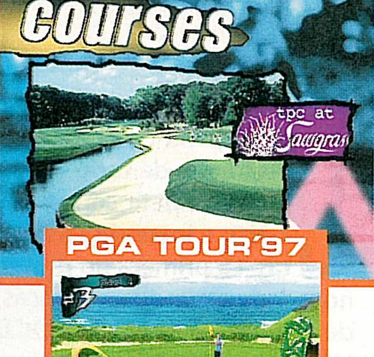
DOWN IN THE DUMPS



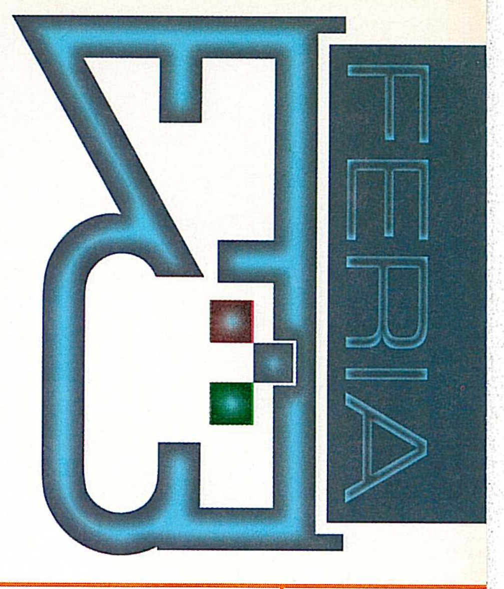
ANDRETTI



NHL'97



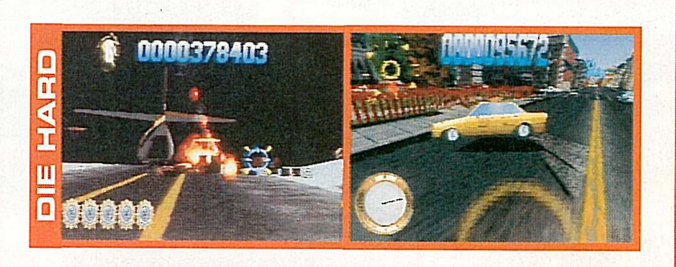
PGA TOUR'97



E. ARTS

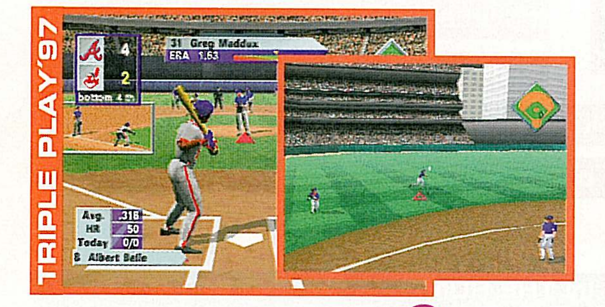
Electronic Arts ha acaparado gran parte de la atención gracias a la adquisición de uno de los juegos del año para ***PSX***, DIE HARD TRILOGY, una mezcla de DOOM, VIRTUA COP, y juego de carreras que hara vibrar las paredes de tu casa. Tambien por ANDRETTI, uno de los juegos de carreras de coches más importantes, que incorpora la novedad de poder elegir entre Nascar, y Formula Indy, toda una novedad. **EA Sports** se ha puesto las pilas, y sus novedades para este próximo año son innumerables, como ejemplo tenéis algunos de los títulos ya conocidos por sus anteriores versiones: NHL 97, PGA TOUR 97, MADDEN 97, o TRIPLE PLAY 97. Las cartas estan echadas y **EA** tiene una buena baza.

DIE HARD

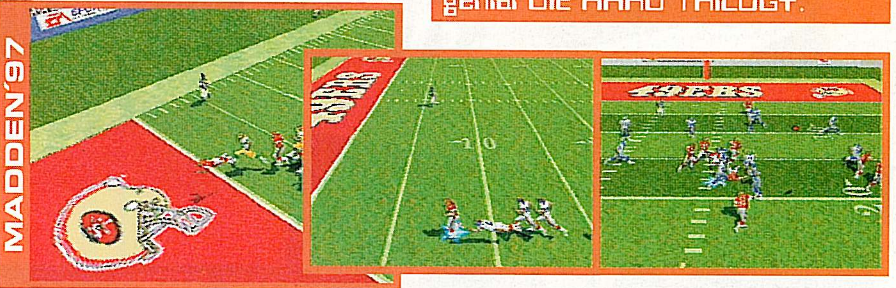


ELECTRONIC ARTS ha acertado de pleno con la adquisición de la distribución del genial DIE HARD TRILOGY.

TRIPLE PLAY'97



MADDEN'97



KONAMI

La popular empresa nipona ha puesto de manifiesto que es uno de los *third parties* más importantes del mercado. Juegos como PROJECT OVERKILL, KUMITE, o el espectacular CONTRA la avalan. El primero es un sangriento juego en perspectiva isométrica bastante salvaje. KUMITE es un violento título de lucha tipo TEKKEN que, aunque no estaba acabado, prometía mucho. El legendario CONTRA también hizo su aparición en el stand ante el asombro de todos y mostrando todo el potencial que desarrolla ***PlayStation***, y ***Saturn***. Por cierto, no os perdáis el extenso reportaje de INTERNATIONAL TRACK & FIELD, una pasada de juego.

KUMITE



Konami es una de las compañías que mejores títulos saca al mercado. Aunque calmada, su avalancha de juegos en casi todos los formatos es muy agradecida.

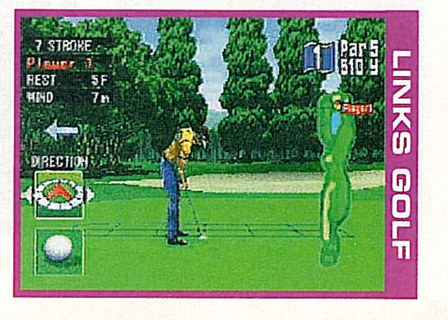
CONTRA'96



PROJECT OVERKILL



LINKS GOLF



FERIA E3

La mayoría de compañías licenciatarias disponían de todo el material suficiente para competir con las grandes. **Namco**, **T-HQ**, e **Interplay** fueron algunas de éstas. La primera no presentó demasiadas novedades, aunque las pocas que había son de calidad. TEKKEN 2, RIDGE RACER REVOLUTION, y GALAXIAN 3 fueron las mejores. Por otro lado la compañía **T-HQ** mostró algunos de sus títulos más importantes para final de este año y principio del que viene. IN THE HUNT, un *shoot'em-up* que tiene como protagonista un gracioso submarino, TOY STORY de ***Game Boy***, y JACK IS BACK para ***PSX*** (ya conocido por vosotros) fueron los más importantes. **Interplay**, con la exuberante **Allison Grant**, presentó juegos como ARMED, un *shoot'em-up* de plataformas para ***PSX*** muy vistoso, o DESCENT y VR SOCCER (EURO 96) para ***Saturn*** fueron sus más inmediatos lanza-

NAMCO


TEKKEN 2

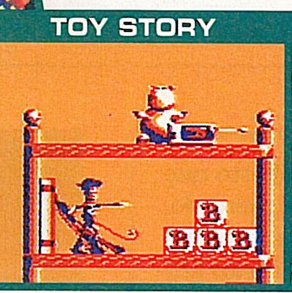

RIDGE RACER REVOLUTION

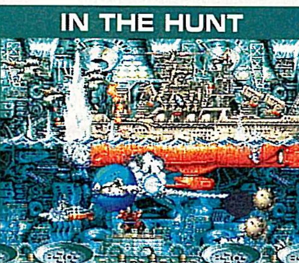
GALAXIAN 3

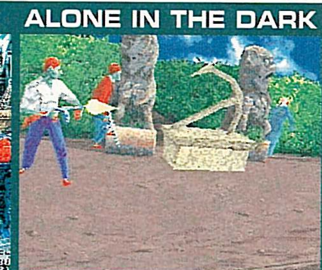
NAMCO no presentó muchas novedades, y la mayoría de juegos eran ya conocidos por todos vosotros. TEKKEN 2, RIDGE RACER REVOLUTION, o GALAXIAN 3 dejan en muy buen lugar a la mítica y reputada compa-

TH-Q

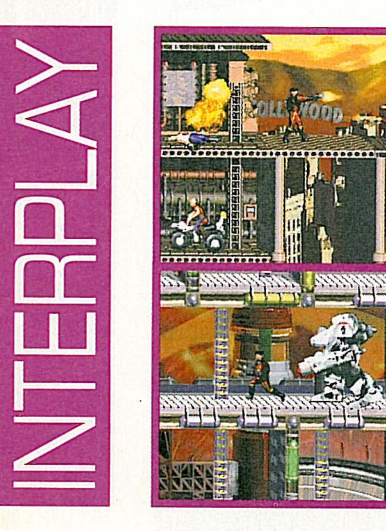



TOY STORY

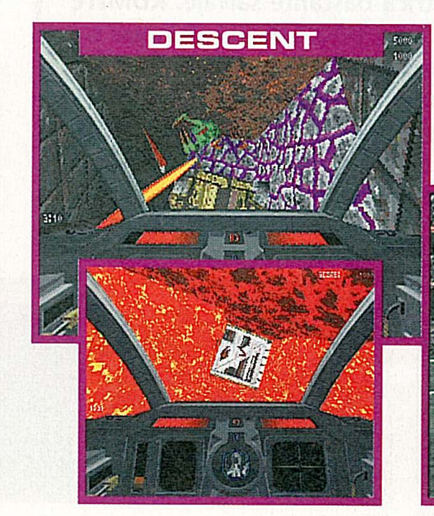

IN THE HUNT

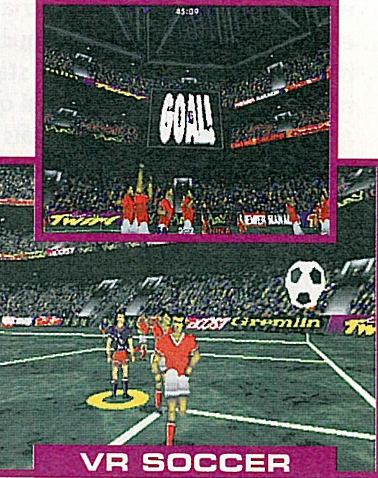

ALONE IN THE DARK

INTERPLAY

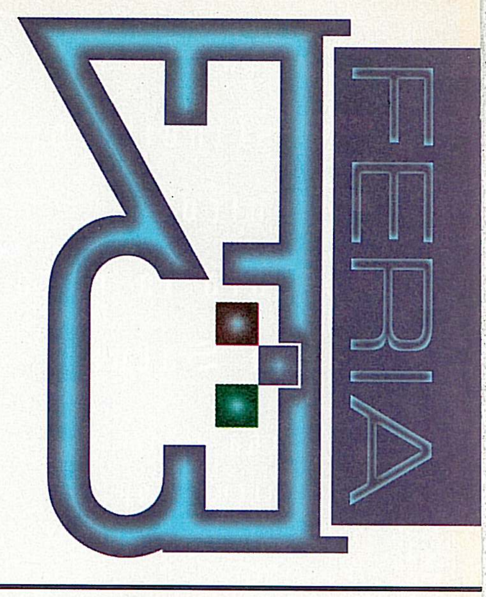

ARMED


REDASPH


DESCENT



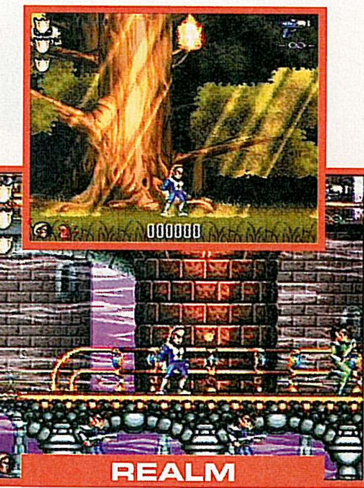
VR SOCCER



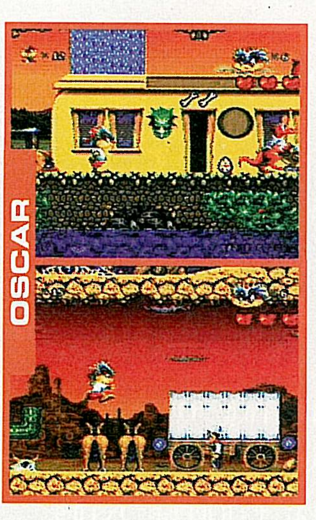
mientos para este año. Hubo otras que, aunque menos importantes, calaron hondo dentro del personal asistente. **Titus** disfrutó de uno de los *stands* más pequeños del recinto, pero la calidad de sus productos es innegable. INCANTATION, REALMS, WHIZZ y OSCAR, todos ellos para ***SNES***, fueron los cuatro títulos más destacables de esta compañía. La incombustible **Sunsoft** presentó lo justo para salir al paso. Las aventuras graficas JEWELS OF THE ORACLE, y ALBERT ODISSEY son sus únicas bazas para el futuro. Por último, hay que destacar la compañía **Eidos Interactive**, formada por la unión de dos míticas del mercado, **Domark Soft.** y **US Gold**, junto con otras más pequeñas como **Core**. Esta unión ha añadido mucha calidad a los productos de ésta. SHELLSHOCK, un simulador de tanque absolutamente real, y LAS AVENTURAS DEL INCREIBLE HULK, son dos claros ejemplos.

TITUS


INCANTATION


REALM

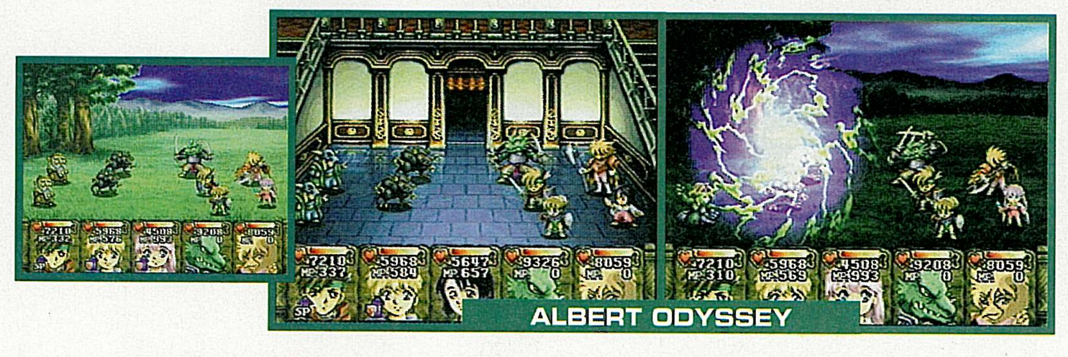

WHIZZ


OSCAR

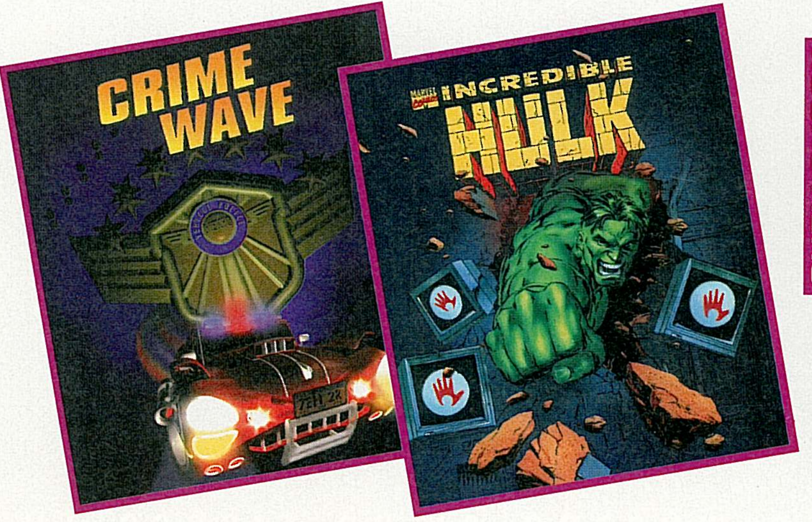
SUNSOFT

JEWELS OF THE ORACLE

SUNSOFT no ha aportado mucho a esta nueva edición de la feria E3.
Todos confiamos que esto cambie en el futuro y vuelvan por sus fueros.


ALBERT ODYSSEY

EIDOS





SHELLSHOCK



Exclusivos,
imprescindibles,
únicos,
sólo para la raza
Segа Saturn

Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter2
Panzer Dragoon II Zwei

Próximamente

Manx TT
Daytona de Luxe
Virtua Cop 2
World Wide Soccer
Nights
Fighting Vipers
Virtual On
Virtua Fighter Kids

y además

Euro '96
Heart of Darkness
Golden Axe
Toshinden
Wipe Out

...y muchos más

Bug Too
Sonic X-Treme
Guardian Heroes
Shininig Wisdom
Disc World
3D Lemmings
Destruction Derby
NBA Action
Fighting Sonic
Krazy Ivan
Assault Rigs



Tarde o temprano si no tienes tu


A todo cerdo le llega su San Martín
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL
Sega Saturn te llevarán al matadero

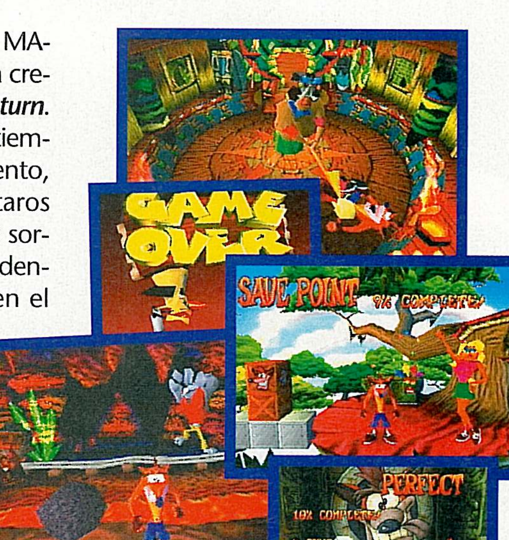




EL REY DE LA SENDA

Bajo este curioso y estrepitoso nombre se esconde una de las armas secretas de la armada invencible PlayStation. Su envolvente entorno tridimensional rebosante de ricas texturas unido a una jugabilidad demoledora, confieren a CRASH BANDICOOT el sabor de la nueva generación de plataformas.

Y quizá ésta podría ser la mejor definición de un juego que asombró a todos en el **E3** y que está dispuesto a liderar la nueva generación de videojuegos que **Sony** y sus múltiples grupos de programación nos tienen preparados de cara al reconfortante, al menos para mí, otoño. Los padres de esta nueva y sobresaliente creación para *PlayStation* son **Universal Interactive Studios**, y el grupo de programación **Naughty Dog**, de los que ya comentaré alguna cosita más en la última página de este reportaje. **CRASH BANDICOOT** ha nacido para defender los colores de **Sony** en la encarnizada batalla del mejor juego de plataformas del año, junto al cada vez más cercano SUPER MARIO 64 y NIGHTS, la última creación de **Yuji Naka** para *Saturn*. Pero de eso ya tendremos tiempo de hablar en su momento, ahora sólo quiero adelantaros algunas de las maravillosas sorpresas que os encontraréis dentro de un par de meses en el juego producido, en la versión final de **CRASH BANDICOOT**. La versión *beta* que obra en mi poder sólo permite acceder a las dos primeras islas del juego (la tercera aún no esta finalizada), pero con lo que he visto hasta este momento puedo aseguraros que estamos ante uno de los juegos más divertidos y mejor programados de *PlayStation*. El entorno



CRASH

Nuestro desmadrado protagonista es un experimento fracasado del diabólico profesor Neo Cortex. La desdicha del doctor fue tal que dio una monumental patada al animal mandándolo dos islas más allá. La misión de Crash es salvar a la bella Tawna y recuperar su cordura.

TAWNA

Además de aparecer en los bonus para salvar tu partida, es la auténtica musa inspiradora de Crash. La perfecta unión de belleza e inteligencia que además de atraer irresistiblemente a nuestro protagonista también acaparó la atención del Dr. Neo Cortex y su colega Nitrus Brio.

AKU-AKU

Este minúsculo hechicero es junto a Tawna el único aliado de Crash Bandicoot en su lucha contra el diabólico plan de Neo Cortex. Gracias a él podremos conseguir durante el juego valiosas máscaras mágicas que actuarán como escudos ante los enemigos y demás peligros del juego.

CRASH BANDICOOT



SOUTH SANITY ISLAND

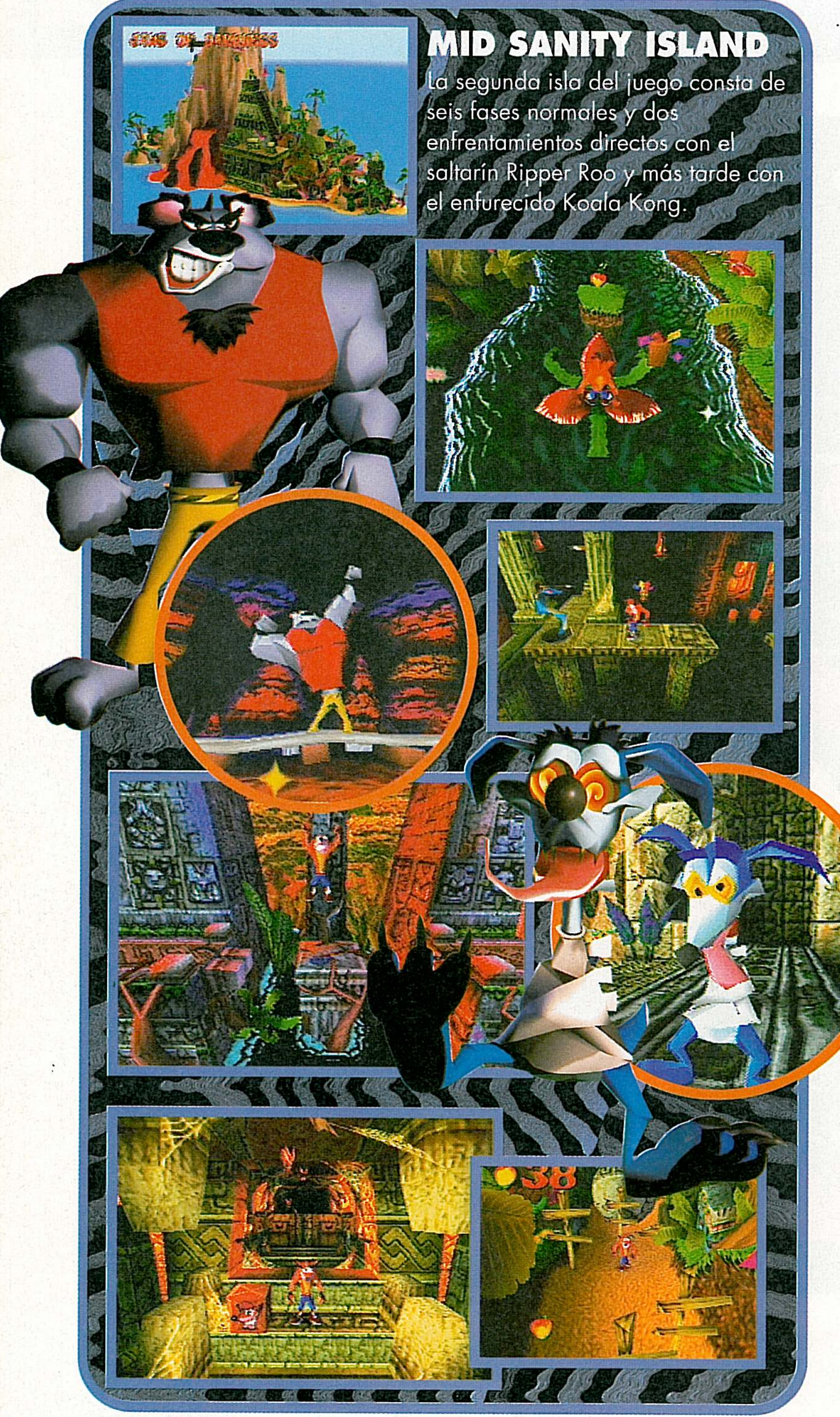
La isla más pequeña de todo el archipiélago alberga un total de ocho fases y un final boss llamado Papu Papu. Los escenarios más brillantes son Boulders, Hog Wild y Upstream con su maravillosa cascada.

Dr. NEO CORTEX

Este despreciable y ruin científico está dispuesto a dominar el globo terráqueo desde su castillo situado en un olvidado archipiélago del Pacífico. Neo Cortex está creando su propio ejército modificando la corteza cortical a todas las criaturas de las islas cercanas, bueno, a casi todas...

Dr. N BRIO

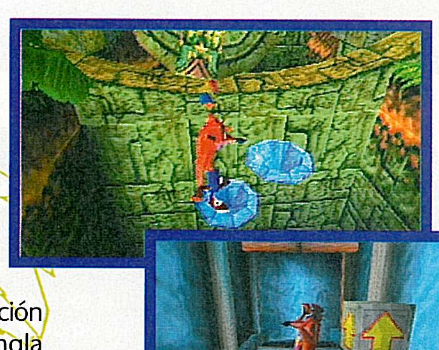
Conocido en el gremio de practicantes imberbes como Nitrus Brio. Pese a su desaliñado aspecto y tremendo cabezón apepinado, es la auténtica mano derecha del doctor Neo Cortex y ciertos rumores apuntan a que sus terribles creaciones y experimentos siempre funcionan. La mala noticia es que ahora Tawna esta en sus manos. ¡A qué esperas Crash!



MID SANITY ISLAND

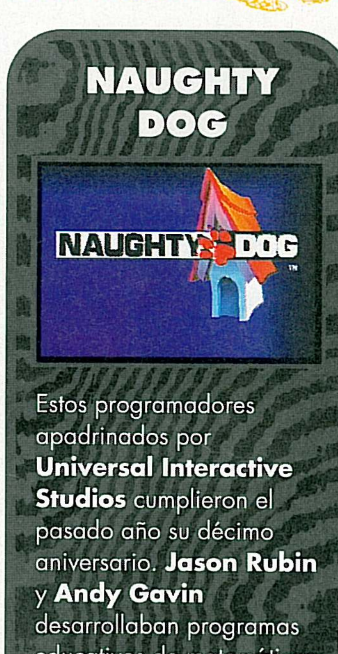
La segunda isla del juego consta de seis fases normales y dos enfrentamientos directos con el saltarín Ripper Roo y más tarde con el enfurecido Koala Kong.

vectorial y la sabia utilización del *texture mapping* y el *gouraud shading* le sitúan a la cabeza de las nuevas tecnologías dejando atrás todo lo visto hasta ahora. Todo el escenario está creado en pantalla, no surge ante nuestros impávidos ojos. La perfecta sensación de adentrarnos en una jungla permanece real en todo momento, demasiado real, tanto que sentiremos la hojarasca de la flora selvática deslizarse agreste por nuestro castigado rostro. Afortunadamente, cuando caemos a un foso sin fondo o una planta carnívora nos ataca sin piedad, es nuestro querido Crash el que sufre las acometidas del destino, en este caso particular, la pérdida de una valiosa vida. **CRASH BANDICOOT** contará en su versión final con más de 35 fases (repartidas en tres grandes islas), seis *final bosses*, numerosas pantallas de *bonus* y secretos inconfesables, una perfecta y tangible ambientación sonora creada por editores profesionales del mundo del cine y varias perspectivas de juego (desde la clásica en 3D que nos desplazamos hacia el fondo y secciones en 2D de *scroll* lateral, hasta fases multidireccionales. La versión final también contará con una larga, cómica y explicativa *intro* del argumento del juego. Una nueva estrella de *PSX* acaba de nacer y brilla con mucha más fuerza que las demás. ¡Bienvenido Crash!



Gracias a estas piedras preciosas accederéis a numerosas estancias secretas y descubriréis valiosos *items* como vidas extra, manzanas y escudos.

NAUGHTY DOG



Estos programadores apadrinados por **Universal Interactive Studios** cumplieron el pasado año su décimo aniversario. **Jason Rubin** y **Andy Gavin** desarrollaban programas educativos de matemáticas. Más adelante programaron juegos como SKI CRAZED para ***Apple II***, DREAM ZONE, el primer juego de aventuras en VGA que más tarde fue convertido para ***Apple II***, ***GS***, ***Atari ST*** y ***Amiga*** y KEEF THE THIEF, una aventura gráfica para ordenadores de 16 bits. Sus mejores juegos son RINGS OF POWER (***MD***) y WAY OF THE WARRIOR para 3DO. **Naughty Dog** está formado, ahora mismo, por siete personas.



UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS INC.

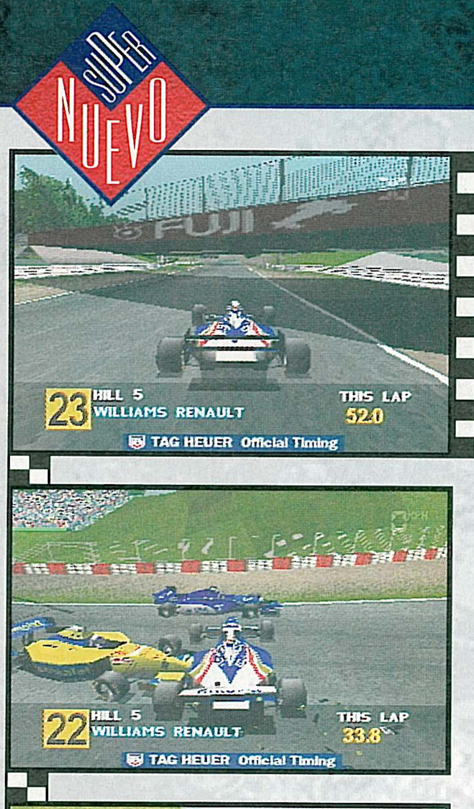
Sus dos primeros títulos fueron WAY OF THE WARRIOR y JURASSIC PARK INTERACTIVE para ***3DO***. El Senior Producer **David Siller** es un «veterano» programador de 22 años creador de maravillas como AERO THE ACROBAT, ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL y LOONEY TUNES BASKETBALL entre otros. El otro programador de **Universal**, **Mark Cerny**, creó la ***coin-op*** MARBLE MADNESS y participó en la creación de SONIC 2 y 3, SONIC SPINBALL, CRASH'N BURN y TOTAL ECLIPSE.


Se acabaron los engorrosos carretes de fotos, los costosos revelados y las ampliaciones ruinosas. Por fin llega la fotografía digital: un paso de gigante en el mundo de la imagen y la informática. Con las nuevas cámaras puedes atrapar las imágenes que desees, volcarlas en tu ordenador, manipularlas como te convenga, almacenarlas, imprimirlas y hacer con ellas lo que te apetezca. Infórmate de la revolución en el número de julio/agosto de Super PC.
ADEMAS CON EL NUMERO DE JULIO/AGOSTO
2 REGALOS:
Dos disquetes con el programa Norton Manager y un CD-ROM con la demo de VISIO, ampliación de contenidos para Encarta, Cinemania y Music Central, y el mejor shareware
super PC
fotografía digital
PONLA EN TU ORDENADOR
REC
PLAY
CASIO
LCD DIGITAL CAMERA QV-10
NUEVO
super PC
LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS
Una publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta

SUPER NUEVO

F1

PlayStation







Hasta ahora no existe consola que no haya tenido algún juego de este peligroso deporte, la **Fórmula 1**. Desde los tiempos de ***Atari 2600*** y ***Colecovision*** y su mítico POLE POSITION, los juegos de este deporte han visto una constante evolución hasta lo que podemos denominar juegos de última generación en las consolas de 32 *bits*. La primera en meterse en este terreno fue ***Saturn*** con su F1 LIVE INFORMATION. Ahora le toca el turno a **Sony**. Después de un tiempo, y tras varias tentativas por su parte, **Psygnosis** ha desarrollado el **F1** para ***PlayStation***. Lo primero que sorprende de este título es la gran exactitud con que los programadores han reproducido los circuitos del Campeonato del Mundo. Como ejemplo os podemos decir que el circuito de **Montmeló** tiene hasta el logotipo de **La Caixa** que aparece en una de las rectas. Por otro lado, el menú de opciones agrupa todos los equipos, pilotos, y todo tipo de reglajes que desees hacer a tu reluciente **Fórmula 1**. Posee dos modos de juego, Modo Arcade, en donde recibes todo tipo de ayudas una vez que estás en la carrera, y el frenético Modo Grand Prix, donde tendrás que sacar todas tus habilidades de conducción para, por lo menos, conseguir llegar a la meta. En este segundo contacto con **F1** el juego apenas sobrepasaba el 60 por ciento de su desarrollo total y aún poseía numerosos *bugs* que, por supuesto, serán depu-

3 LAPS REMAINING





VISTAS

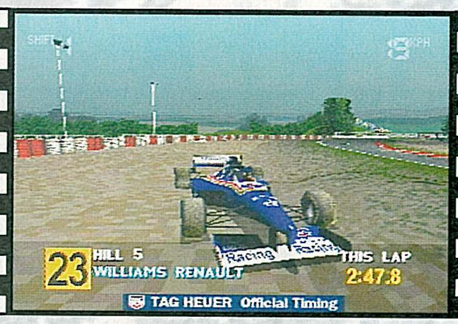


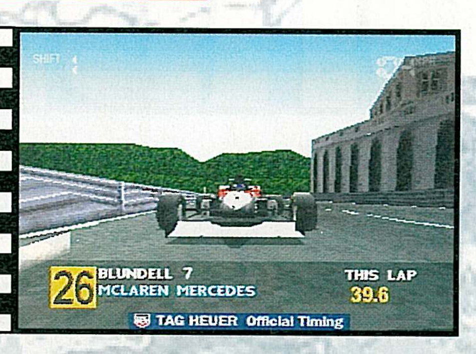


BEST TIME
LAP TIME
1:00.3
26/26
3
154 Kph

Uno de los muchos atractivos de este título es la gran variedad de vistas para conducir. Como podéis apreciar, es posible elegir entre muchas para acomodarla mejor a tus habilidades para la conducción de un rapidísimo Fórmula 1.











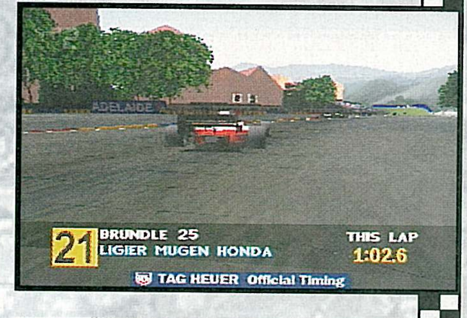
Este juego despliega toda una gran gama de adelantos técnicos, que han dado como resultado uno de los mejores títulos de F1 del mercado.











rados. En cuanto a las melodías, sólo disfrutaremos de algunas mientras nos encontremos en las opciones, pero durante la acción, sólo escucharemos el estruendoso sonido de los 10 cilindros en V que posee cualquiera de los motores de los coches. Cuando escoges el idioma inglés, escucharemos a un prestigioso comentarista del país, pero no os desaniméis, también podremos escoger el idioma español, aunque no os podemos confirmar que incluya comentarista en el lote. En estos dos próximos meses os seguiremos informando de todos los detalles que rodean a este bombazo para *PSX* que tiene todas las papeletas para convertirse en el líder de los simuladores de esta espectacular disciplina.


ASIKITANGA















MUNDO 1





LA ESPECTACULARIDAD Y EL COLORIDO DEL PRIMER NIVEL NOS HARA UNA IDEA DE LO QUE NOS ENCONTRAREMOS EN ESTA SEGUNDA ENTREGA DEL CLASICO DE SONY. Y PARA MUESTRA, EL TIBURON QUE APARECE BAJO ESTAS LINEAS. TODO UN LUJO.



ENEMIGO



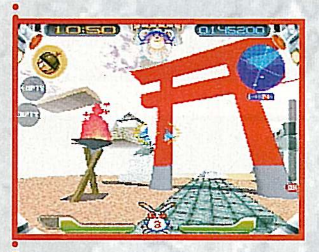
JUMPING FLASH! 2

PlayStation

Nueve meses después de aparecer en estas páginas la *review* de JUMPING FLASH, nos congratulamos en anunciar la aparición de la segunda parte de este título en lo que, como no podría ser de otra manera, será conocido como **JUMPING FLASH! 2**. El juego de plataformas tridimensional por excelencia (así es como fue calificado en aquella *review*) vuelve conservando todas las grandes ideas que hicieron de él un juego genial. Nuestro primer contacto con **JUMPING FLASH! 2** nos ha dejado entrever unos mapeados mucho más complejos con gran cantidad de nuevos detalles y, sobre todo, magistrales efectos gráficos. Suavizar un tanto el deambular de nuestro personaje por tierras del malvado Aloha ha ocupado gran parte del tiempo de sus programadores, aunque hasta que no tengamos en nuestro poder una ver-



MUNDO 2

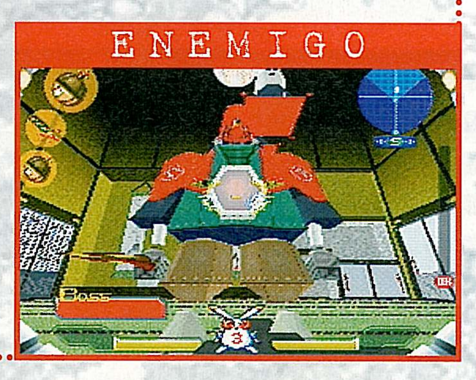




UNO DE LOS MEJORES EFECTOS GRAFICOS QUE ENCONTRAREMOS EN JUMPING FLASH! 2 SERA EL DEL AGUA. MOVERSE POR LAS PROFUNDIDADES ES UN PLACER DEL QUE PODRAN DISFRUTAR TODOS AQUELLOS QUE SE HAGAN CON ESTE JUEGO.



ENEMIGO



BONUS

JUMPING FLASH! 2 CONSERVARA LAS FASES DE BONUS QUE YA TUVO SU PREDECESOR.







sión PAL del juego no podremos afirmar con rotundidad que en este aspecto se haya logrado algo positivo. Las *intros* también jugarán un papel fundamental en esta ocasión, ya que se han elaborado todo tipo de secuencias que ambientarán un poco más nuestro periplo aventurero.

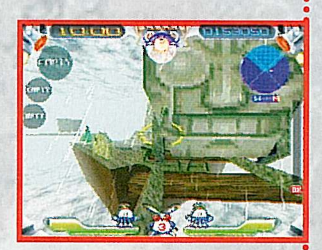
Lo que está claro es que los fanáticos de este excepcional juego de **Sony** podrán disfrutar a lo grande con su juego favorito. Si algo se le puede pedir a una secuela es que ésta sea por lo menos igual de buena que su predecesora. Todavía es pronto para saber si **JUMPING FLASH! 2** podrá igualar a su hermano mayor, aunque os podemos asegurar que nuestras primeras impresiones apuntan muy alto. Tan solo nos queda esperar pacientemente a que el malvado Aloha (y una amiguita que se ha echado) venga a nuestro encuentro. No os despistéis, porque es posible que dicho encuentro se produzca muy pronto. Hasta entonces, ¡Buenas vacaciones!

J. C. MAYERICK

MUNDO 3







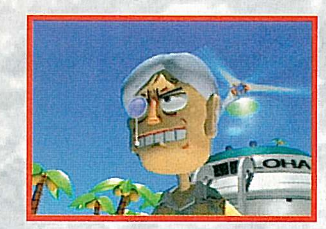
LA MAGNIFICA SENSACION DE PROFUNDIDAD QUE YA PODIAMOS DISFRUTAR EN JUMPING FLASH! SE MANTENDRA EN ESTA SEGUNDA ENTREGRA, AUNQUE POR LO QUE HEMOS PODIDO VER, EN DETERMINADOS MOMENTOS SERA INCLUSO MAS ESPECTACULAR.



ENEMIGO









MUNDO 4



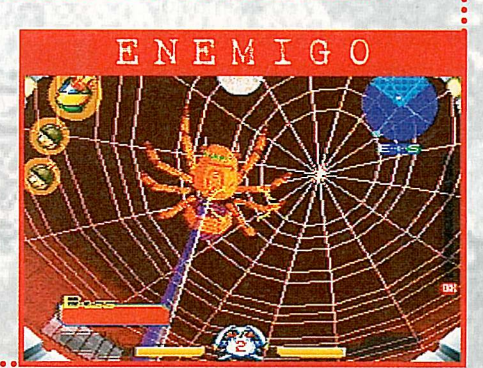


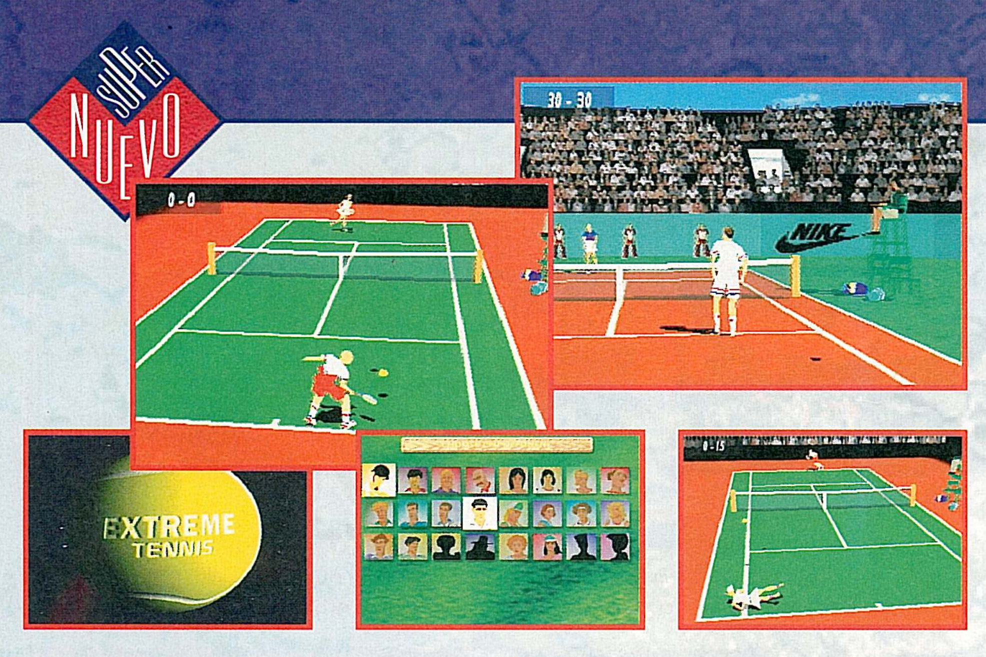


UNO DE LOS ASPECTOS QUE MAS SE HAN MEJORADO EN JUMPING FLASH! 2 CON RESPECTO A SU PREDECESOR ES EL QUE CONCIERNE A LOS ENEMIGOS FINALES, A LOS QUE SE LES NOTA UNA COMPLEJIDAD MUCHO MAYOR TANTO A NIVEL GRAFICO COMO DE ANIMACIONES.



ENEMIGO

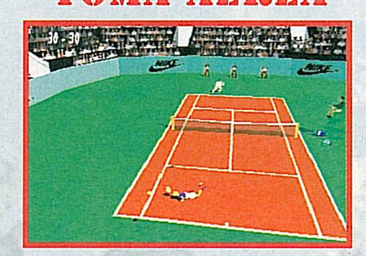






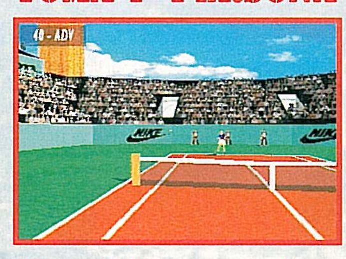


TOMA AEREA



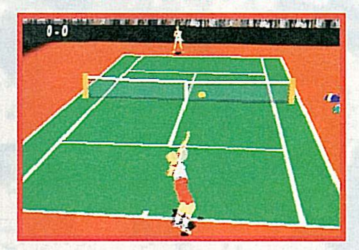
Son unas cuantas y sólo se diferencian en la distancia entre la cámara y la pista.

TOMA 1º PERSONA

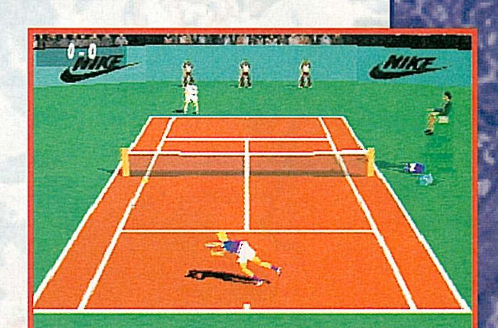


Tan exótica como confusa. Cuesta mucho ajustar los golpes con precisión.

TOMA NORMAL



Es la perspectiva más clara y jugable de SAMPRAS EXTREME TENNIS.



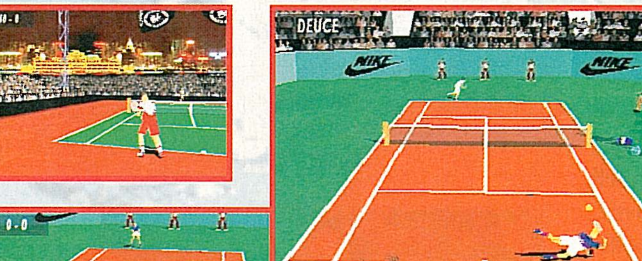
SAMPRAS EXTREME TENNIS

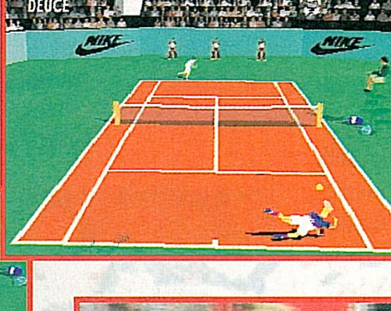


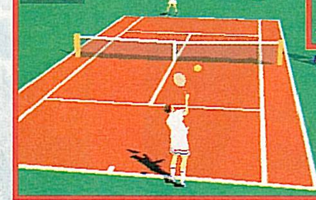
SAMPRAS EXTREME TENNIS para *PSX*, es un título creado por los experimentados programadores de **Codemasters**. Como recordaréis, **Pete Sampras** ya protagonizó unos cuantos programas de esta compañía británica para *Mega Drive*. Para empezar, en **SAMPRAS EXTREME TENNIS** los protagonistas estan conformados con polígonos con texturas, y su animación se acerca al más absoluto de los realismos. Las perspectivas de juego son tan variadas como claras, y abarcan desde la clásica vista desde el fondo de la pista hasta una subjetiva u otras aéreas. En cuanto a la jugabilidad, **SAMPRAS EXTREME TENNIS** posee el ritmo adecuado de juego, es manejable, permite todo tipo de florituras y cuenta con varios modos de juego, incluido uno para varios jugadores. Otro de los detalles que aporta gran realismo al juego, y que otros programas no alcanzaban a reflejar, son los golpeos erróneos de la bola. Si nos anticipamos mucho en el golpe, la pelota puede ir a parar a la cabeza del juez de silla o al público de la grada. En el apartado de anécdotas varias, no podemos dejar de mencionar la presencia del tenista español **Manolo Orantes**, una de nuestras grandes glorias y un auténtico experto subiendo a la red. Aunque el programa aún no esta completamente terminado todo hace pensar que puede convertirse en el número uno de los juegos de tenis.

DE LUCAR





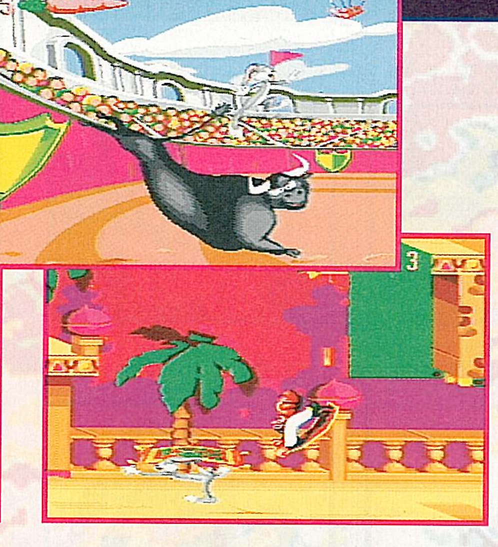




Aunque al principio casi todo son dobles faltas, el saque está muy logrado.

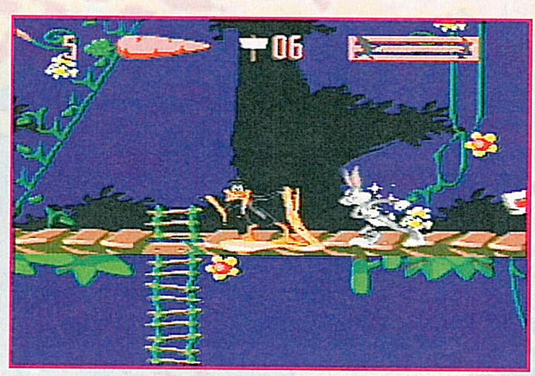


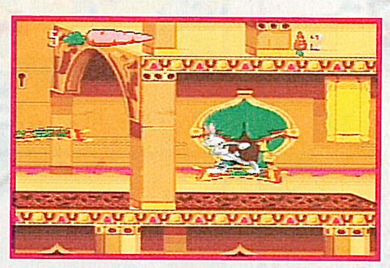




En este juego han participado dos grandes compañías: Probe y Climax.



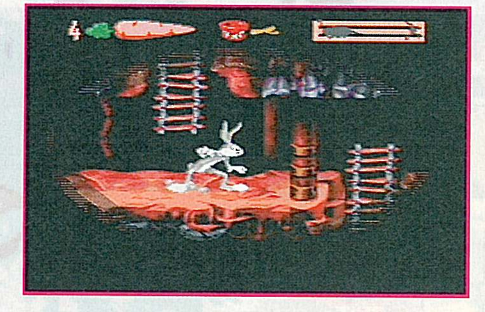


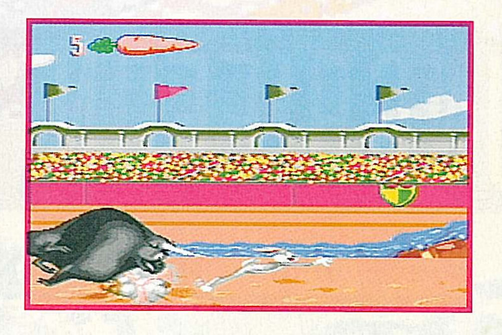


A pesar de ser un plataformas, este cartucho denota grandes dosis de originalidad en el desarrollo de sus fases.



BUGS BUNNY





INTRO



Bugs está disfrutando de una plácida siesta, cuando de pronto se encuentra en un extraño paraje, al lado de su odiado amigo el Pato Lucas.

CONTINUE



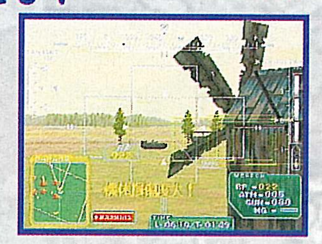
Los dibujos animados siempre han sido uno de los temas preferidos por los programadores a la hora de producir juegos con licencia. Los personajes de la **Warner** han visitado en bastantes ocasiones nuestras pantallas consoleras. En ***Mega Drive*** muchos han sido los personajes de esta factoría de sueños para toda la familia que han llegado a nuestras pantallas en forma de cartucho. Taz, Speedy Gonzalezz, Correcaminos, Pato Lucas y los Tiny Toons han sido algunos de ellos, pero nunca habíamos podido disfrutar de las aventuras del rey de las Fantasías Animadas de la **Warner Bros**. Estamos hablando, cómo no, del genial Bugs Bunny, el conejo de la suerte, que estará muy pronto en forma de original y variopinto arcade. Para tan magna situación, se han unido dos de las más prestigiosas compañías del panorama internacional, expertas cada una en dos estilos de juego muy dispares. **Climax** y **Probe** están decididos a aportar todos sus conocimientos a la concepción de un arcade que incluso siendo un plataformas, dispone de unas dosis de originalidad nunca vistas en el género. Además de contar con unos magníficos gráficos y animaciones, los seguidores del trabajo de **Chuck Jones** podran disfrutar de las apariciones estelares del Pato Lucas y Josemite Sam. Un lujo al alcance de todos.

THE PUNISHER

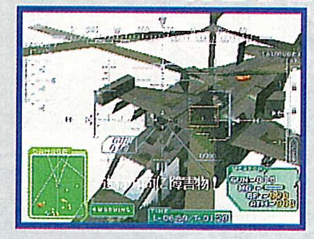
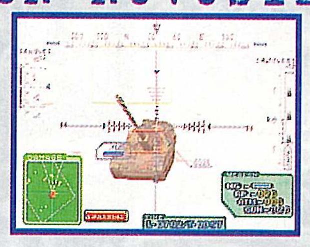
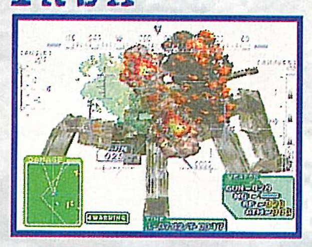


MISION KHARKOV





MISION NOVOSIBIRSK

MISION ULAN BATOR





GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT
PRESS START BUTTON
©1996 GAME ARTS

SATURN

TRUE MOTION

CD ROM — JAPON

Los simuladores bélicos han irrumpido en las nuevas consolas adueñándose de un apartado que en las consolas de 16 *bits* era casi virgen. Las posibilidades gráficas que pueden aportar estos nuevos soportes hacen que este tipo de juegos, hasta ahora coto vedado del *PC*, muestren su mejor cara. **GUNFRIFFON: THE EURASIAN CONFLICT** viene a sumarse a la lista que WING ARMS, THUNDERHAWK 2 y SHELLSHOCK iniciaron en esta consola. En esta ocasión, no se trata de un tanque, ni un avión, ni un helicóptero. Esta vez controlamos lo que conocemos como traje de combate, es decir un robot de generosas dimensiones con aspecto, más o menos, humano. En **GG**, además del correcto tratamiento tridimensional, destaca la gran cantidad de controles que tenemos, pudiendo disponer de un montón de armas, rayos infrarrojos, giro de torreta, etc. Tanques, aviones, helicópteros, carros de combate y todo el armamento típico de un ejército moderno, nos intentarán «poner las pilas».

THE SCOPE

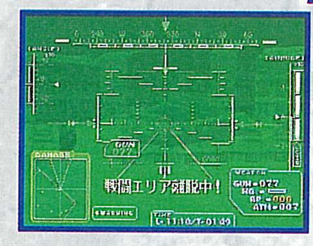
GUNGRIFFON

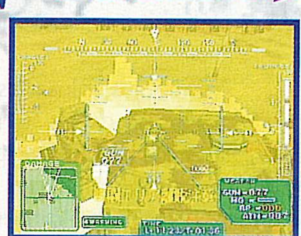


INTRO

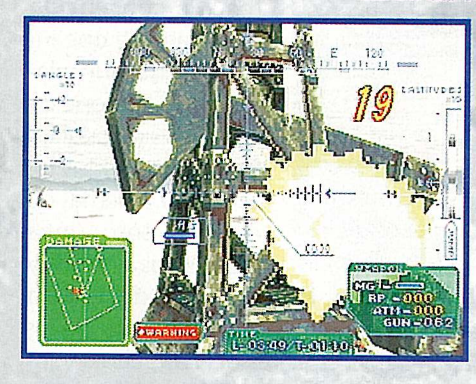
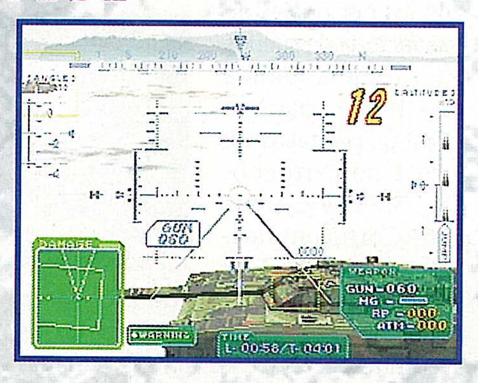



MISION KIEV

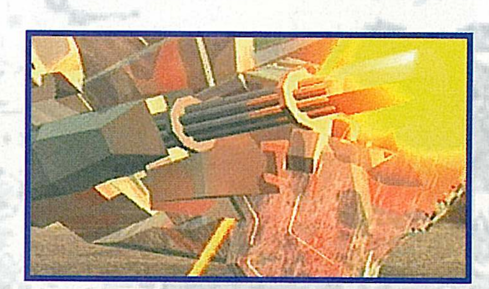




EXERCISE

ESTA FASE SIRVE DE INICIACION A ESTE SIMULADOR BELICO. NO OS LA SALTEIS PORQUE AQUI APRENDEREIS A CONTROLAR LAS DIVERSAS MANIOBRAS QUE PUEDE HACER VUESTRO TRAJE DE COMBATE.

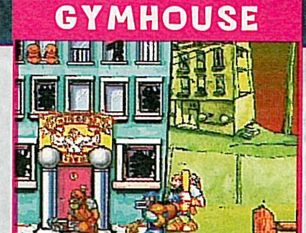


BRONX BY DAY





GYMHOUSE

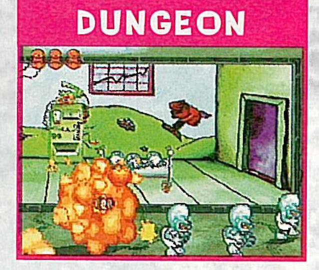


GARBAGE HILLS





DUNGEON





APPALOOSA

CD
ROM
EE.UU.





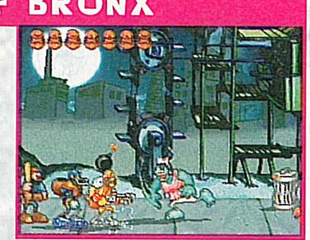


Si hay una cosa que tenemos clara, es la evolución de *Sega Saturn*. Los primeros juegos de esta consola comparados con las últimas producciones demuestran cómo los programadores han ido conociendo la máquina y sacando jugo a sus tremendas posibilidades técnicas. **THREE DIRTY DWARFS** es una buena muestra de ello. El tratamiento gráfico que han recibido todos y cada uno de los personajes que pululan por el juego ha sido tremendamente trabajado, creándoles una personalidad propia que, gráficamente, se presenta irresistible. Estamos ante un *beat´em-up* a medio camino entre los dos EARTHWORM JIM (recordad que la versión 32 bits del gran juego de **Shiny** está en camino) y el mítico GUARDIAN HEROES de **Treasure**, participando de detalles de ambos. La mecánica del juego es sencilla, únicamente tenemos que llegar al final de cada fase que, por cierto, son más de 15, y pasar a la siguiente. El juego está salpicado de un buen número de jefes finales y, sobre todo, de un corrosivo humor. Controlamos a tres bárbaros que iremos alternando a nuestro antojo, o según nos los vayan eliminando. Atención con este juego, ya que si en la versión final eliminan algún que otro error (como la tremenda dificultad), puede convertirse en un título muy recomendable para los usuarios de los 32 *bits* de **Sega**. Materia prima tiene, sólo es necesario pulir los pequeños defectos para llegar a un resultado final correcto. Próximamente sabremos más detalles sobre esta creación de **Appaloosa Interactive**.

THE SCOPE

HILLS OF BRONX



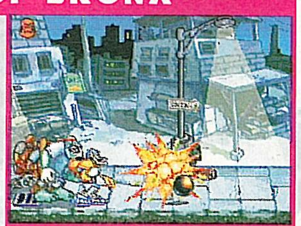


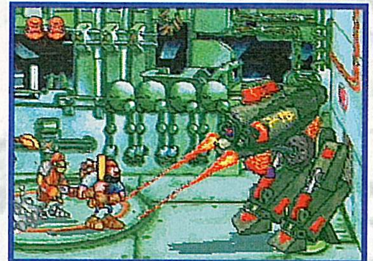
MAN

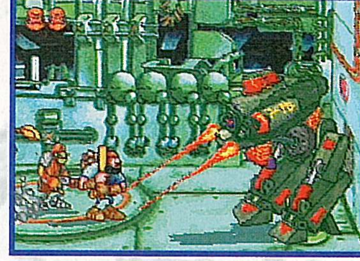


STREETS OF BRONX

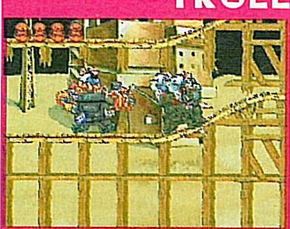






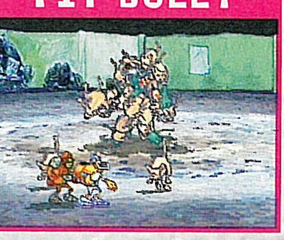


TROLLEY RIDE





PIT BULLY





IMPACT
RACING
Developed by Funcom Dublin Ltd.
Published by JVC
(C) 1996 Funcom Dublin Ltd.
All rights reserved.
Impact Racing is a trademark
of Funcom Dublin Ltd.

PLAYSTATION

JVC.

CD ROM

E. E. U. U.

¿Qué ocurre cuando en un videojuego se mezclan toda la velocidad de los coches deportivos con la acción de una batalla campal? Bueno, la respuesta a esta pregunta la encontraréis en **IMPACT RACING**, el nuevo juego de la compañía nipona **JVC** para la consola ***PlayStation***. **IMPACT RACING** es una trepidante carrera contra el tiempo, las dificultades de los circuitos y las malas artes de varias decenas de contrarios al volante de potentes deportivos. La mecánica del juego es tan sencilla como emocionante, vamos, de las que te enganchan desde la primera partida y te obligan probar suerte una vez tras otra. Técnica y gráficamente, es similar a otros juegos de coches como RIDGE RACER o BURNING ROAD en la construcción y ambientación de los recorridos. Aparte de las lógicas diferencias a nivel visual y en cuanto al concepto de juego, la nota más distintiva de **IMPACT RACING** la encontraremos en la ausencia de una toma externa del vehículo, algo que tiene difícil justificación y que esperamos esté solucionado en la versión final. Por lo demás, todo tiene un aspecto notable y atractivo al acompañar la variedad visual con un *scroll* bastante suave, unos recorridos variados, potentes efectos sonoros y una banda sonora al estilo WIPE OUT. Para completar la faena, los programadores han incluido la posibilidad de mejorar el armamento del vehículo en las fases de *bonus* y de reabastecernos durante la carrera recogiendo los *items* tras destruir a nuestros rivales. Pronto conoceréis más detalles de este nuevo juego.

DE LUCAR



COCHES





IMPACT RACING

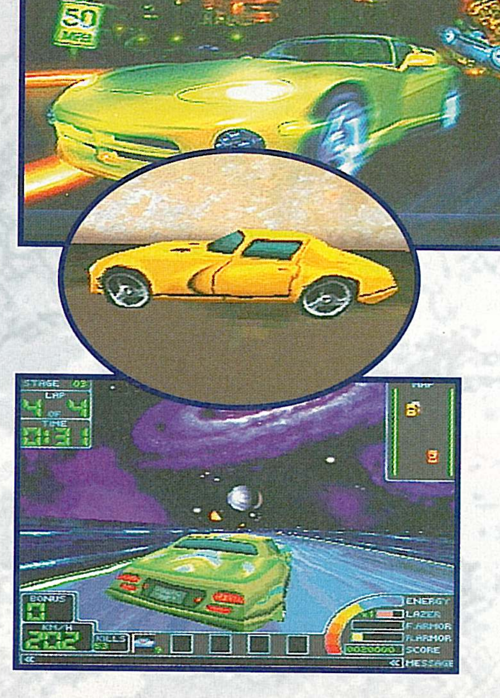


BONUS ARMAS



Con IMPACT RACING nos zambulliremos en una atmósfera brutal, en la que cuenta tanto la velocidad como las malas artes y los trucos sucios.



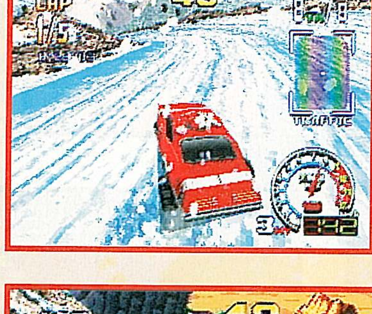






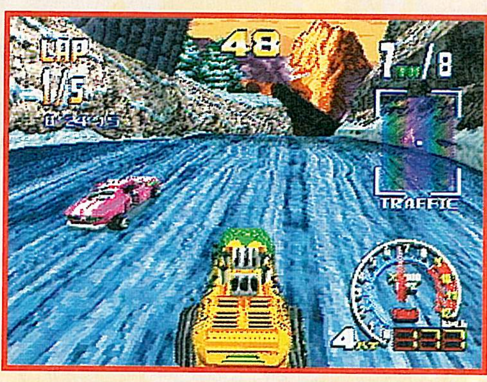






En el segundo y tercer circuito encontraréis zonas con nieve y una lluvia intensa con rayos y truenos.







El campeonato comprende tres circuitos diferentes.



BURNING ROAD





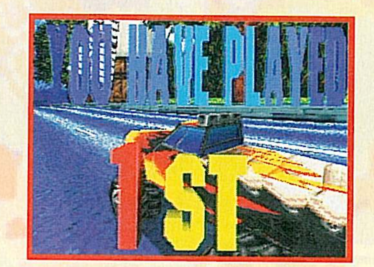




REPLAY



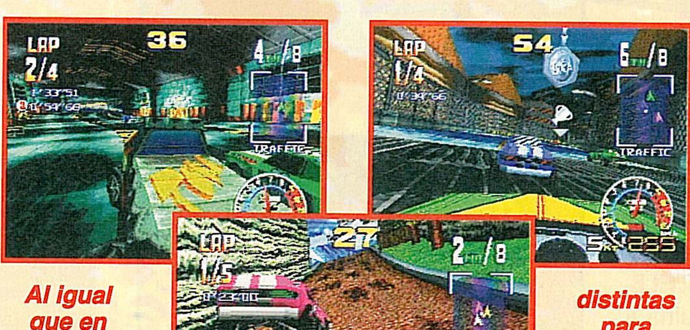
TORTAZO





Hasta el momento, las estrellas del género automovilístico para ***PlayStation*** no tienen rival, aunque desde **Japón** les están poniendo las cosas difíciles. Primero fue CHORO Q, un magnífico y divertido juego de coches con grandes prestaciones. Ahora es **BURNING ROAD** quien viene pegando fuerte. Los ases del volante disfrutarán con este juego que sigue las líneas marcadas por DAYTONA para ***Saturn***. Escenarios en 3D con tres circuitos que varían en la dificultad del trazado, incluyendo zonas con nieve, agua y otros elementos atmosféricos. En un principio contaréis con cuatro vehículos con diferentes características técnicas, mayor agarre para las curvas, buena velocidad en las rectas, etc. Este título promete ser una gran sopresa para los usuarios de ***PSX***.

R. DREAMER



Al igual que en DAYTONA, contáis con cuatro vistas distintas para disfrutar a toda velocidad del juego.



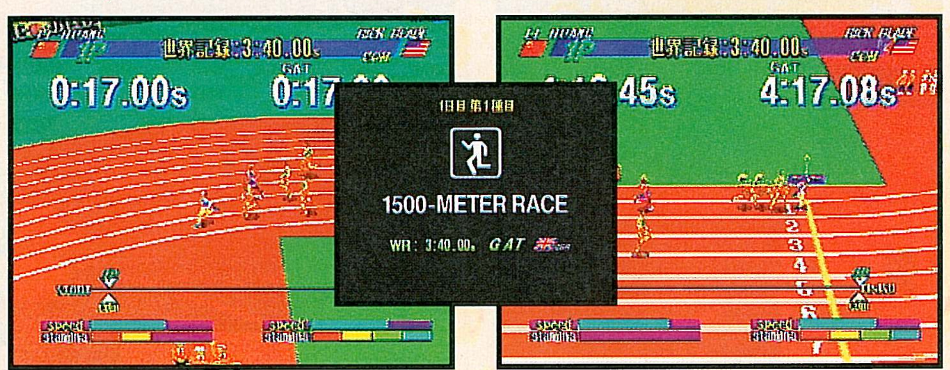
Con las **Olimpiadas de Atlanta** a punto de dar el pistoletazo de salida, ***Saturn y PlayStation*** han empezado ya a preparar su particular visión del espectáculo deportivo más grande de todos los tiempos. ***PlayStation***, por ejemplo, ha encendido el pebetero con INTERNATIONAL TRACK & FIELD de **Konami** y OLYMPIC SUMMER GAMES de **Electronic Arts**, dos excelentes juegos que despertarán auténticas pasiones entre los fieles del género. Por su parte, **Sega** ha apostado por lo seguro y ha decidido plasmar toda su experiencia trasladando con absoluta fidelidad su exitosa recreativa DECATHLETE. La traslación perfecta de máquina a ***Saturn*** ha sido, en esta ocasión, algo más sencillo y rápido gracias a que ambos sistemas emplean la misma placa ***STV***. Aunque en un principio parecía que este sería el nombre oficial de la versión de *Sa-*



turn, finalmente los dirigentes de **Sega** han optado por bautizarlo como **ATHLETE KINGS**. En el apartado gráfico **ATHLETE KINGS** es una verdadera maravilla visual en la que no se han escatimado ningún tipo de detalles ni esfuerzos. Para empezar, todos los elementos en pantalla ha sido realizados en alta resolución, como ya ocurriera en VIRTUA FIGHTER 2, y el resultado es el más brillante y espectacular que hemos visto hasta la fecha. Si a esto añadimos una impecable animación en los personajes, una recreación perfecta de cada una de las pruebas, una utilización de las texturas ejemplar y una selección de ángulos en las cámaras que firmaría **Canal +**, podréis imaginaros el impresionante despliegue visual de este juego. Este arcade olímpico cuenta, ade-

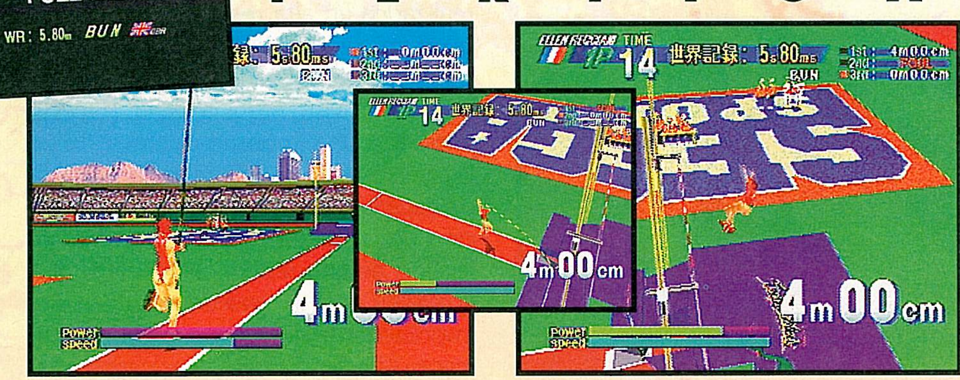


1500 METROS



LANZAMIENTO DE PESO

PERTIGA



más, con una potente ambientación sonora en la que incluso hay un lugar para el humor de la mano de los gritos y comentarios de los ocho atletas. Hablando de atletas, mucha atención al aspecto y maneras de alguno/a de los ocho participantes. La facha del representante inglés no tiene desperdicio.

Las pruebas presentes en **ATHLETE KINGS** son diez: jabalina, 100 metros, 110 vallas, 1.500 metros, salto de altura, salto con pértiga, salto de longitud, lanzamiento de peso, lanzamiento de disco y 400 metros. Cada una de estas modalidades es una mezcla de fuerza, técnica y habilidad que, aunque requieren práctica, no suponen ninguna tortura para un jugador medio. Tras unas cuantas partidas comprobaréis que su jugabilidad es realmente extraordinaria y, en dos jugadores simultáneos, los piques pueden ser auténticamente antológicos. Prueba evidente de ello es que mientras se escriben estas páginas varios redactores visitan al médico con enormes callos en sus doloridos dedos. En próximos números de **SUPER JUEGOS** os daremos el parte médico y una visión más completa de este excepcional simulador de **Sega** llamado a ocupar un lugar preferente en vuestras preferencias de juegos.

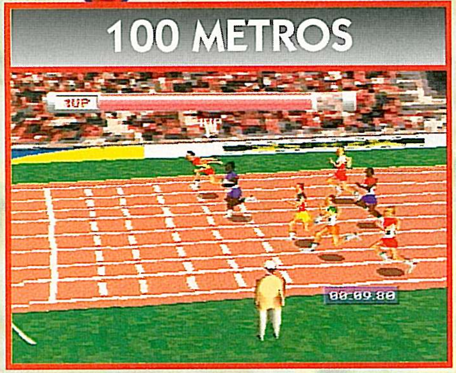
DE LUCAR

CON TIEMPO, AHORA LO NUNCA VISTO Y LO NUNCA OÍDO





100 METROS



400 METROS



TIRO CON ARCO

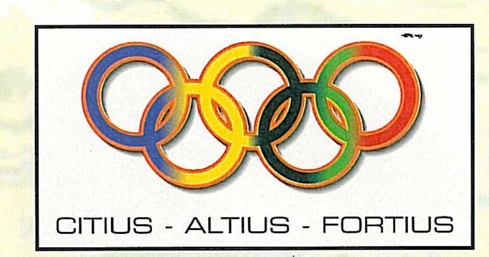


LANZAMIENTO DISCO





A pesar de sus gráficos, es más divertido de lo que parece.



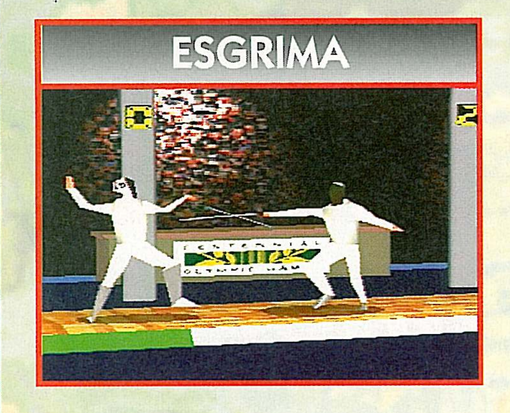


OLYMPIC GAMES



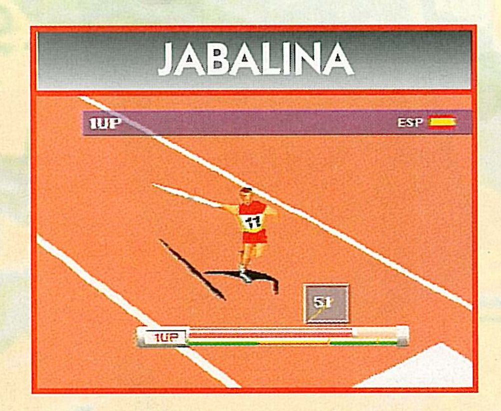


ESGRIMA



En muchas ocasiones la belleza o la calidad técnica de un programa es motivo suficiente para que los usuarios se decanten por él a la hora de sus compras. Tras lo visto en ATHLETE KINGS de **Sega** o INTERNATIONAL TRACK & FIELD de **Konami**, el nuevo juego de **U.S. Gold**, **OLYMPIC GAMES** para ***Saturn*** y ***PlayStation***, puede parecer bastante inferior a dichos títulos si nos fijamos sólo en su diseño gráfico. Aunque aún no está terminado, los programadores de **OLYMPIC GAMES** parecen haber optado por una sencillez gráfica que raya en lo espartano, con unos personajes con polígonos a la antigua usanza. En una palabra, vectores puros y duros. Por suerte, hay ocasiones en que uno no lo fía todo a las apariencias. Detrás de su imagen, **OLYMPIC GAMES** esconde un fantástico y electrizante juego de olimpiadas que supera a todos sus competidores tanto en la variedad como en el número de pruebas. Las modalida-

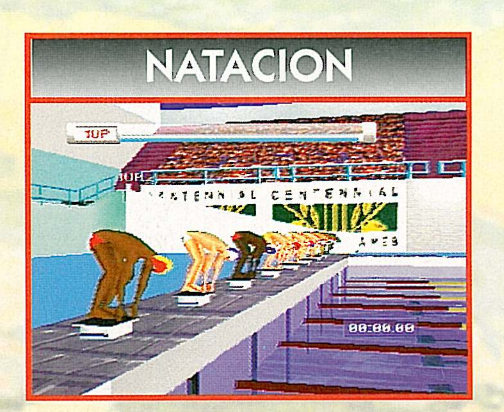
JABALINA

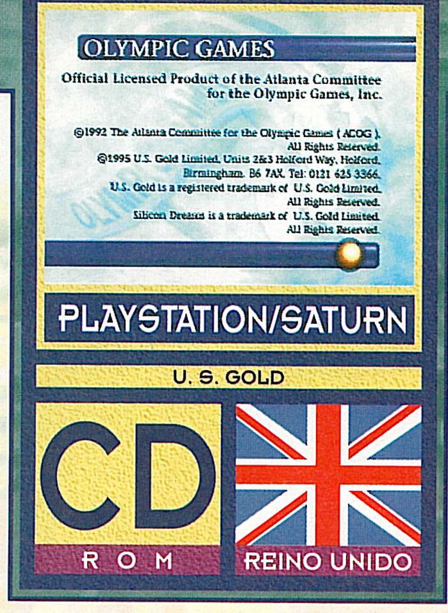


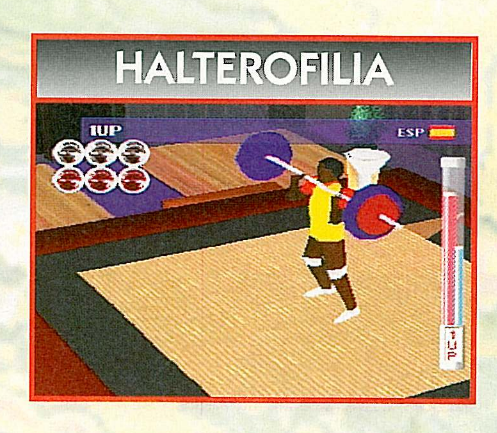
MARTILLO



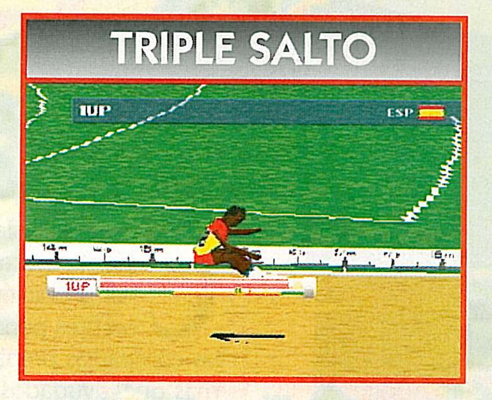
NATACION

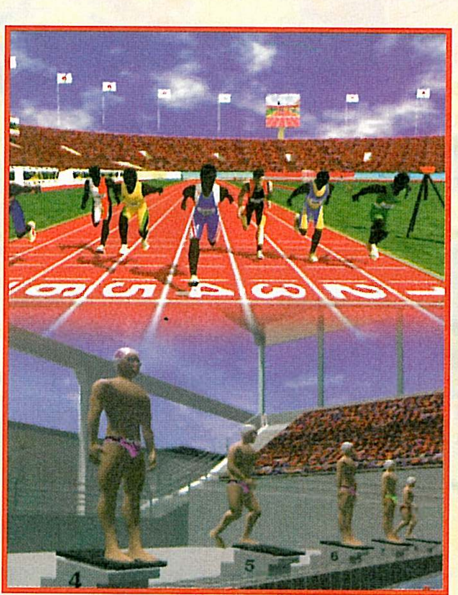


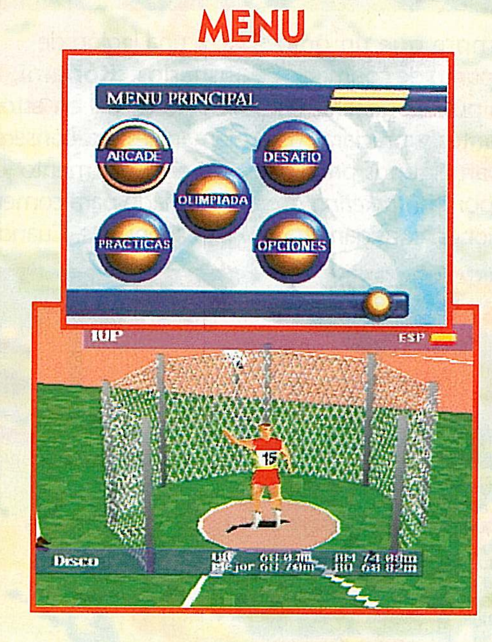








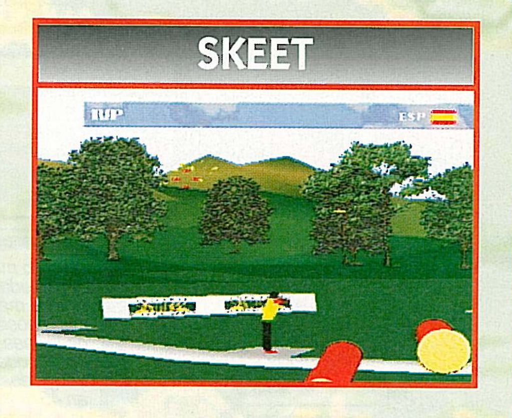


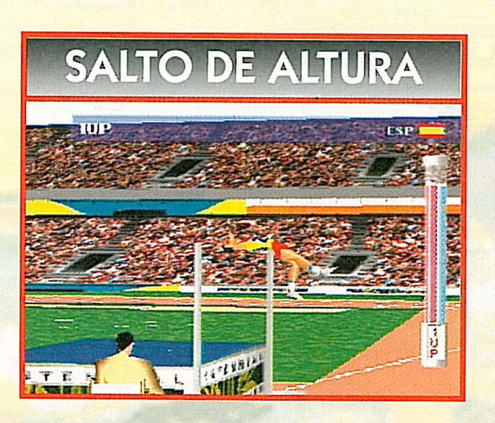


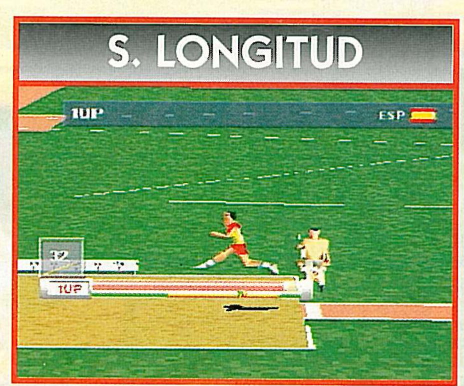


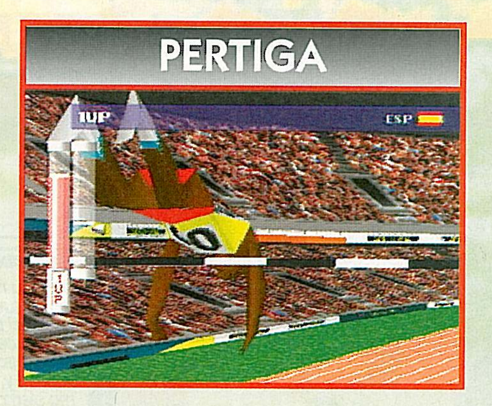
des presentes en este programa con la licencia oficial de **Atlanta 1996** son: salto de longitud, triple salto, altura y pértiga, esgrima, tiro olímpico, lanzamiento de jabalina, disco, martillo, natación, halterofilia, tiro con arco, al plato, 100 y 400 metros lisos. Aún no es seguro, pero parece que a estas quince disciplinas deportivas la versión final añadirá una prueba de ciclismo. Por si a alguien todo esto pudíera parecerle poco, **OLYMPIC GAMES** cuenta con varios modos de juego tales como Arcade, Olimpiadas, Desafío o la clásica modalidad de práctica para mejorar nuestro estilo. En jugabilidad pocos juegos pueden competir con un programa tan manejable y adictivo que además posee un modo para ocho jugadores simultáneos. Si queréis seguir disfrutando de la fiebre olímpica que invade la nueva generación de consolas, estad atentos a la llegada de **OLYMPIC GAMES** de **U. S. Gold**.

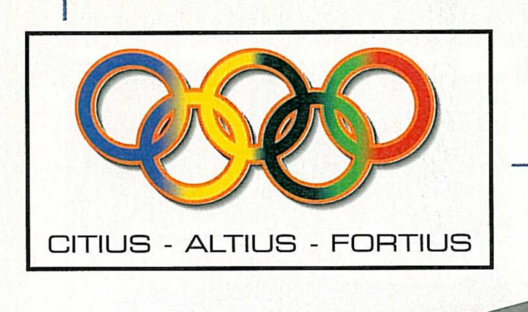
DE LUCAR





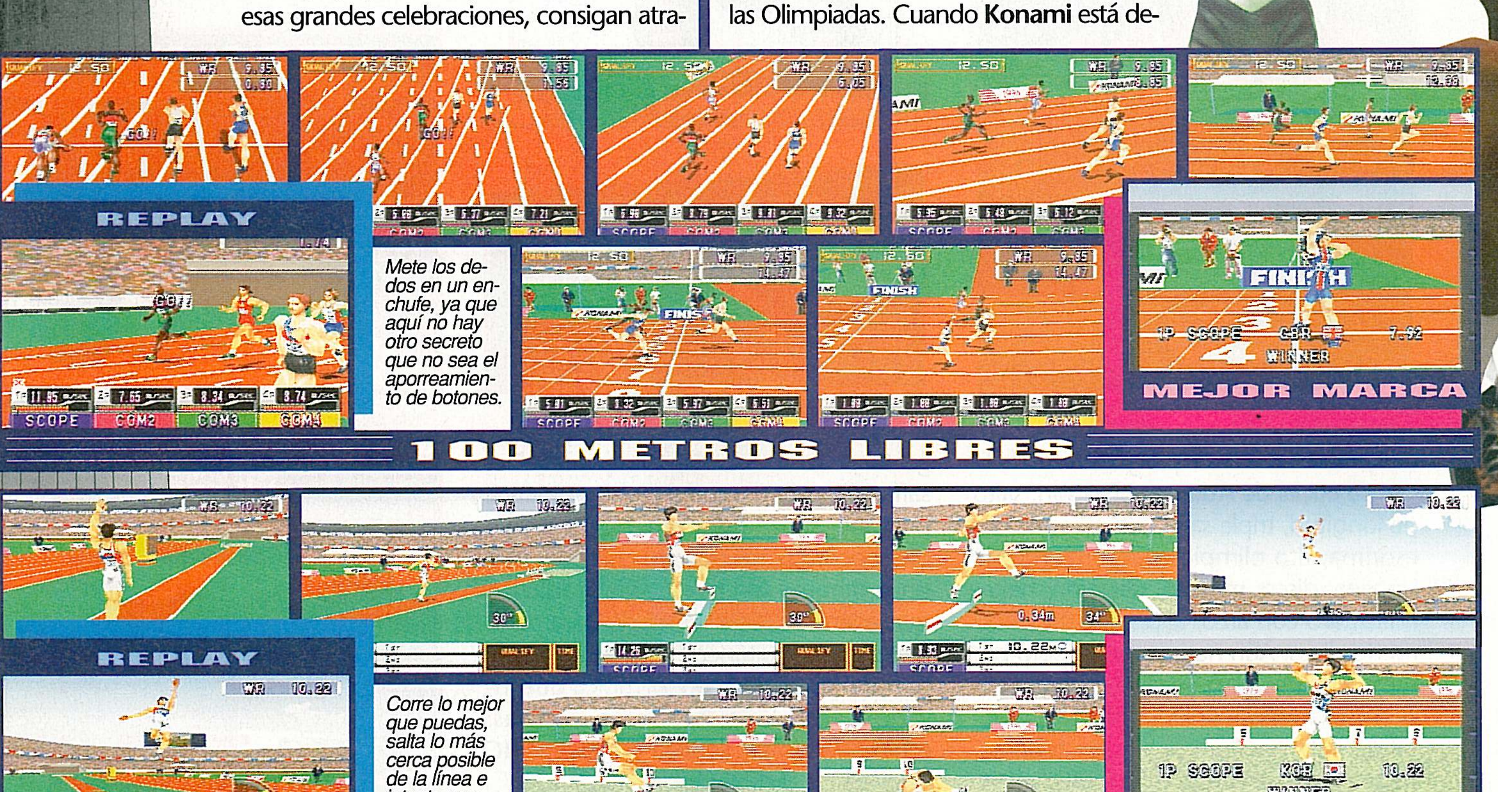






DIVERTIDIUS,

Como casi siempre que un gran evento está a punto de conmocionar la opinión pública general, las mentes pensantes y preclaras de las compañías preparan algunos programas que, ayudados por el *marketing* de esas grandes celebraciones, consigan atraer a una legión de usuarios. **Konami**, no muy habitual en estos tejemanejes, ha conseguido llegar en el momento justo y en el instante apropiado para comerse todo el pastel de las Olimpiadas. Cuando **Konami** está de-







RE-TOMANDO UNA DE LAS RECREATIVAS MÁS EXITOSAS DE LOS 80, KONAMI HA REDISEÑADO UNO DE SUS JUEGOS MÁS CARISMÁTICOS, LE HA DOTADO DE UN ENTORNO VECTORIAL Y LE HA AÑADIDO TODA LA ESPECTACULAR QUE EL HARDWARE DE UNA MÁQUINA DE 32 BITS ES CAPAZ DE APORTAR.



ENTRETENIDIUS, JUGABLIUS.

trás de un título, el buen hacer suele presidir todos sus aspectos. En esta ocasión **Konami** no solo impregna de su estilo al juego, sino que ha realizado su mejor trabajo de los últimos años en el género deportivo junto con el INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Los nostálgicos recordarán cómo nos dejábamos los dedos en los botones de las recreativas para conseguir una buena marca. Pues ir haciendo pesas con las falanges de vuestros dedos porque la mecánica del juego se repite en su totalidad, es decir, deberéis pulsar a ritmo *house* el botón del cuadrado y el círculo para que vuestra barra de potencia suba. La parte técnica reside en los

NATACION

REPLAY

La más dura de las pruebas, ya que necesitarás un buen ritmo de pulsaciones durante bastante tiempo.

MEJOR MARCA

110 METROS VALLAS

REPLAY

Acompasa el salto de las vallas con la máxima velocidad de tus dedos. Intenta no chocar con ninguna.

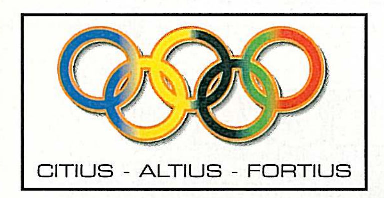
MEJOR MARCA

LANZAMIENTO DE MARTILLO

REPLAY

Además de la fuerza, aquí deberás tener muy en cuenta el momento de soltar el martillo. Muy omplicada.

MEJOR MARCA





DIVERTIDIUS, ENTRETENIDIUS,

botones del triángulo y la equis, ya que se encargan de establecer los grados de cada prueba de salto o lanzamiento, o el giro en la natación. El secreto del juego está en saber acompasar cada pareja de botones, teniendo que pulsar los botones de los grados sin dejar de darle «caña» a los de la velocidad. Aunque a primera vista puede parecer que os faltan dedos, tras un periodo de aprendizaje dominaréis a la perfección cada una de las pruebas. Hasta once disciplinas olímpicas han sido incluidas: 100 metros libres, salto de longitud, natación, 110 metros vallas, lanzamiento de peso, lanzamiento de martillo, salto de altura, lanzamiento de disco, salto con pértiga, triple salto y jabalina. Cada una tiene su intríngulis, y no son siempre las mismas técnicas. Así, en alguna pruebas

SALTO DE ALTURA

REPLAY

Un buen ritmo en la carrera, y una batida correcta te permitirá superar la prueba sin muchas dificultades.

MEJOR MARCA

JABALINA

REPLAY

Debido a la lentitud con la que suben los grados, tenemos que pulsarlos a mitad de carrera. 45 es la cifra.

MEJOR MARCA

PERTIGA

REPLAY

La más técnica de todas. Un buen sprint te perdonará los errores al soltar la pértiga y en los grados.

MEJOR MARCA



JUGABLIUS.

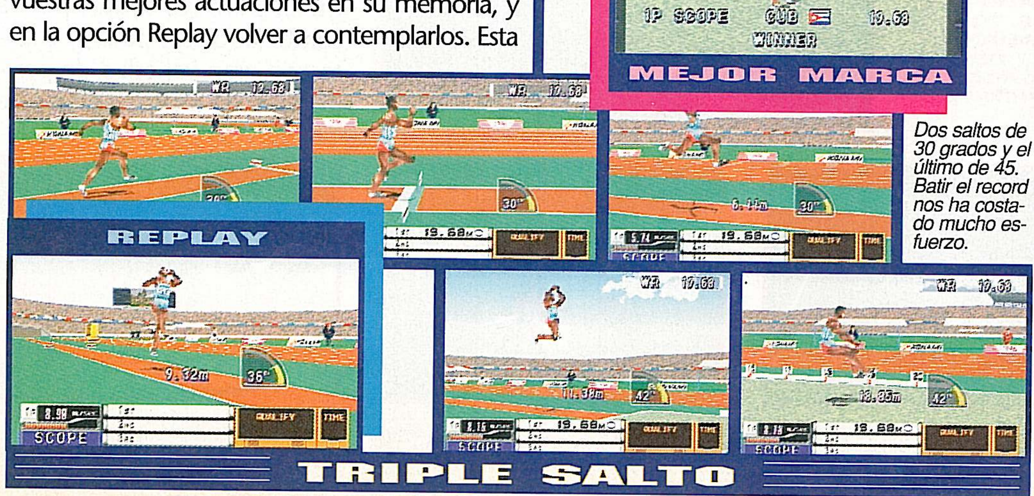


El lanzamiento más fácil, ya que los grados suben rápido y no necesitas calcular mucho.

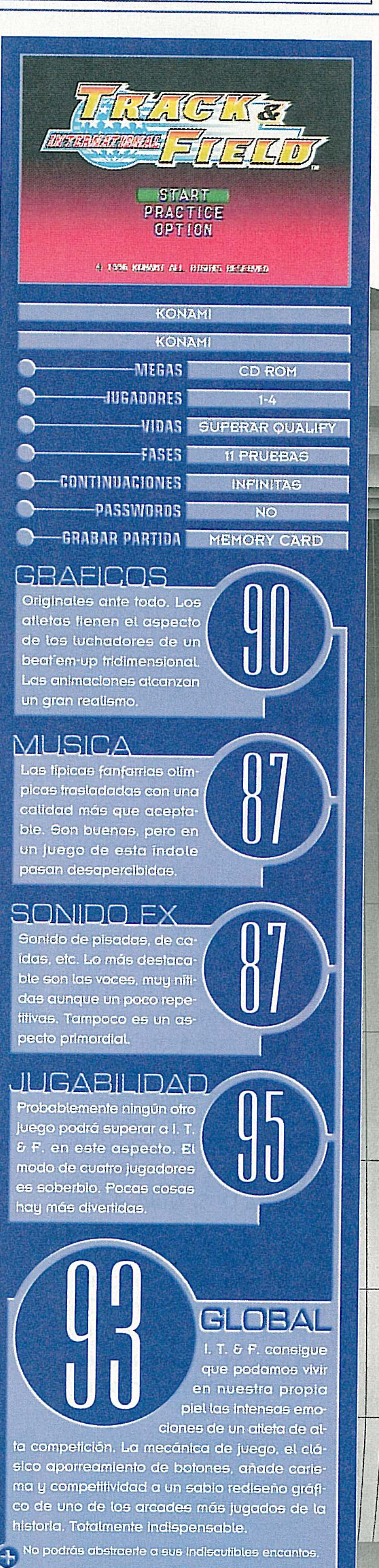
deberemos acompasar más el ritmo de la carrera que en otras, y el ángulo sube más o menos rápidamente según la prueba en la que estemos. Por cierto, no intentéis valeros de los típicos mandos con turbo y demás argucias, porque la consola lo detecta y lo anula. Gráficamente todo el juego está definido por polígonos, que en el caso de los atletas alcanzan una calidad y realismo magistral. De hecho, el estilo del diseño de los personajes y su dinamismo es muy similar a los del primer VIRTUA FIGHTER. Disponemos de tres niveles de dificultad, y cada uno de ellos nos exigirá una marca mínima para poder pasar a la siguiente prueba. Además, cada disciplina tiene el record actual real, con lo que intentar alcanzar la plusmarca mundial o personal se convertirá en el principal objetivo. En las pantallas que acompañan este comentario hemos incluido la mejor marca que hemos llegado a alcanzar. Si disponéis de una *Memory Card* podréis almacenar vuestras mejores actuaciones en su memoria, y en la opción Replay volver a contemplarlos. Esta opción es una de las mejores del juego, ya que podréis manejar una cámara y observar desde los más variados ángulos las pruebas con una nitidez y un derroche gráfico realmente sorprendente.

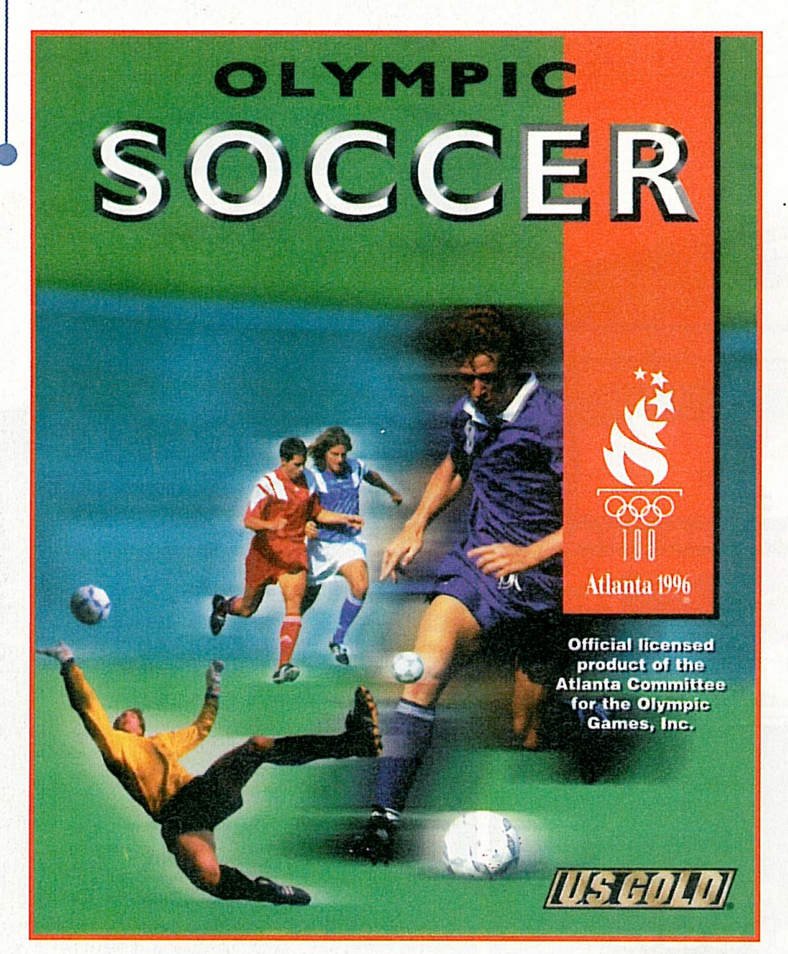
Por último, debemos mencionar la opción de cuatro jugadores simultáneos, en la que los piques continuos se convertirán en el pan nuestro de cada día. En resumen, todo un lujo de calidad, de detalles y jugabilidad que revive la magia de un clásico de toda la vida adaptándolo a la potencia de los nuevos simuladores. Un pecado dejar pasar este juego.

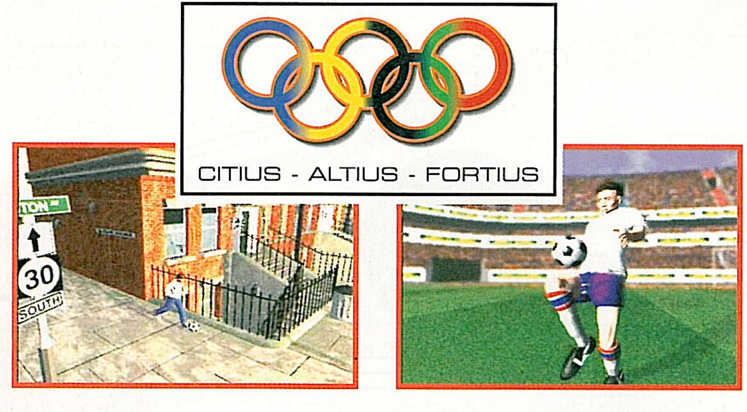
THE SCOPE



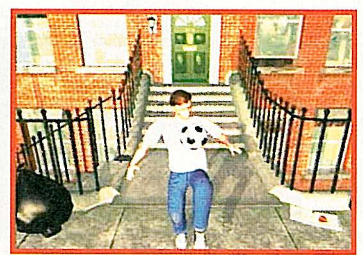
Dos saltos de 30 grados y el último de 45. Batir el record nos ha costado mucho esfuerzo.







Cuando sólo faltan horas para el choque contra la escuadra inglesa, o si lo prefieren, la pérfida Albión, rezamos para que España siga teniendo la misma «flor internálgica clementina». Si a pesar de ello caemos, aún nos quedará Atlanta...

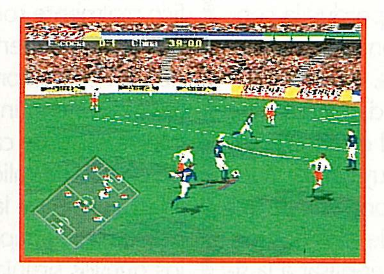




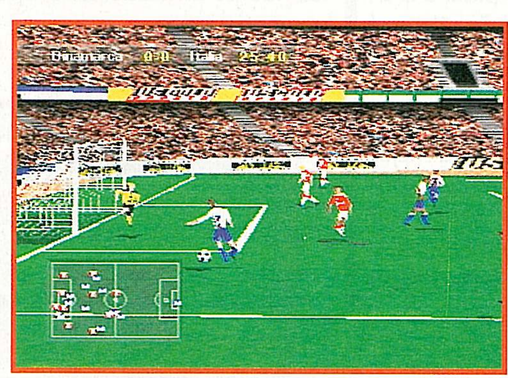
AL ESTILO C

Tras los nervios de la **Eurocopa 96**, los amantes del fútbol y las competiciones internacionales tendrán una nueva cita con el deporte rey en la **Olimpiada de Atlanta**. *Saturn* y *PlayStation* también acudirán a este evento con **OLYMPIC SOCCER**, el nuevo programa de la compañía británica **U. S. Gold**. A primera vista, si nos fijamos sólo en su diseño gráfico, **OLYMPIC SOCCER** tiene menos encanto y calidad que títulos como ADIDAS POWER SOCCER o VICTORY GOAL 96, mucho más espectaculares y realistas en la animación de los jugadores. Aquí los programadores han apostado por la sencillez y sólida efectividad de los personajes formados por polígonos con texturas. Ese es el único apartado en el que el juego de **U. S. Gold** no alcanza a las bestias sagradas del género, porque en todo lo demás su calidad es bastante notable. Si hablamos de jugabilidad, por ejemplo, **OLYMPIC SOCCER** posee varios torneos, opción para varios jugadores simultáneos, un ritmo extraordinario (veloz pero no difícil de seguir), permite todo tipo de combinaciones y pases, y cuenta con gran variedad de perspectivas de juego, algunas de







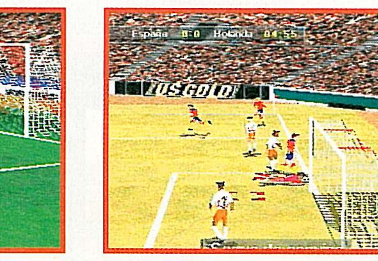


LO SENTIMOS POR IVAN DE LA PEÑA Y RAUL, PERO EN OLYMPIC SOCCER TAMPOCO HAN CONTADO CON ELLOS. LO CIERTO ES QUE NO HAN CONTADO CON NADIE, TODOS Y CADA UNO DE LOS JUGADORES SON FICTICIOS.







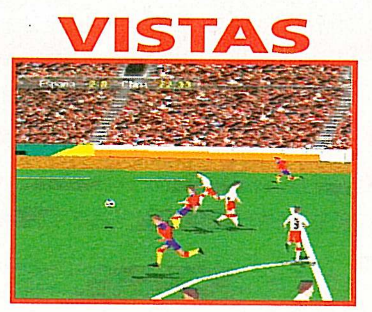






VISTAS









SI DE ALGO PUEDE PRESUMIR OLYMPIC SOCCER ES DE CONTAR CON UNA ENORME CANTIDAD DE PERSPECTIVAS Y ANGULOS PARA SEGUIR EL JUEGO. LAS TOMAS MAS CERCANAS SON MUY ESPECTACULARES, PERO ALGO MAS COMPLICADAS PARA JUGAR. EL RESTO SON REALMENTE EXCELENTES Y CLARAS.

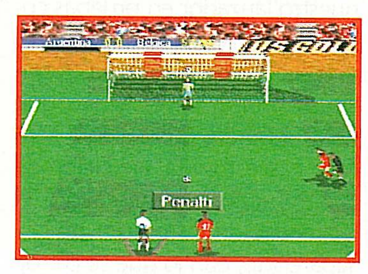








LEMENTE



ellas realmente claras. Conviene decir que tiene tanto de simulador como de arcade (muy parecido a aquel FEVER PITCH de 16 *bits*) y la diversión, la emoción y el espectáculo están asegurados. No deberemos sorprendernos, por tanto, del terrible acierto de los porteros, auténticos muros infranqueables que desesperan a cualquiera
En cuanto a las opciones, estas son bastante completas aunque tampoco innovan nada. Tácticas, factores climáticos como el viento o estado del terreno de juego dan un poco más de realismo a este divertido y recomendable programa.

DE LUCAR







ADEMAS DE LA TACTICA SE PUEDE ELEGIR EL TALANTE DE CADA JUGADOR.

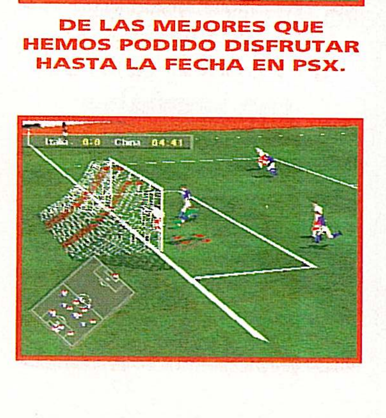
repetición



DE LAS MEJORES QUE HEMOS PODIDO DISFRUTAR HASTA LA FECHA EN PSX.







Olympic Soccer 1996

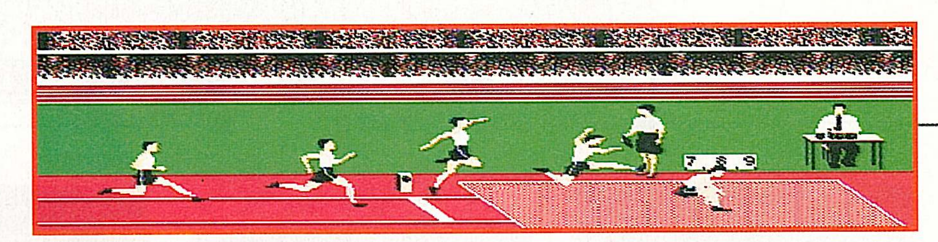
U. S. GOLD	
SILICON DREAMS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	3 MODOS
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 82
Aunque carece de la espectacularidad de otros títulos, resulta agradable a la vista y cuenta con un buen número de vistas.

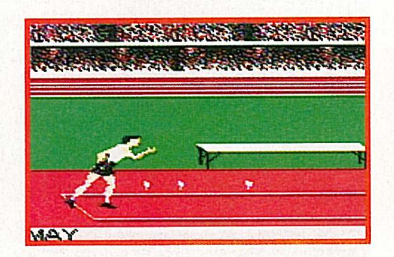


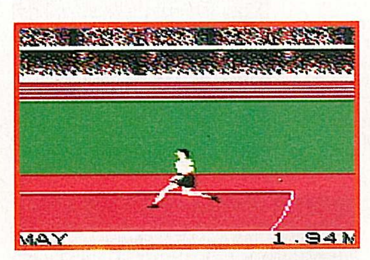
OLYMPIC SUMMER GAMES

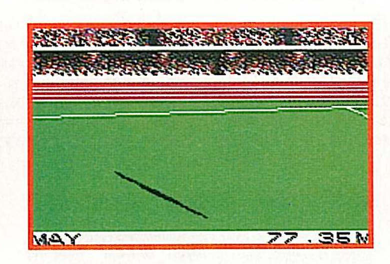
Atlanta 1996

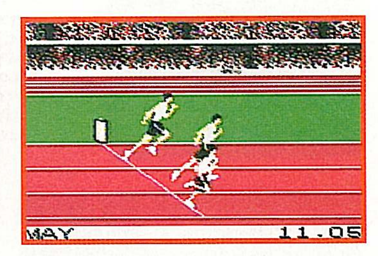


La fiebre de los juegos olímpicos es una enfermedad que, cada cuatro años, afecta a las principales compañías productoras de software. Algunas, como es el caso del U. S. Gold, afrontan dicha temporada con la licencia oficial de los juegos olímpicos, lo que a buen seguro le reportará muy buenas ventas. Veamos que nos ofrece.

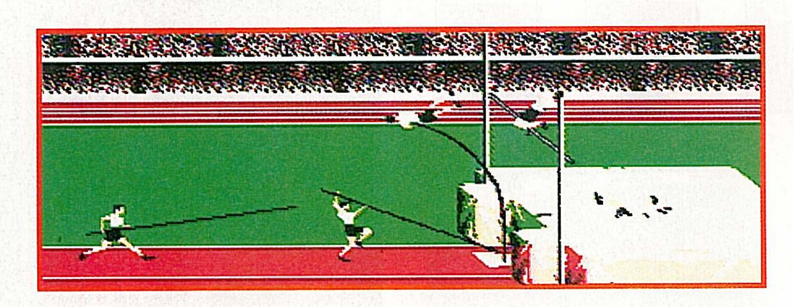






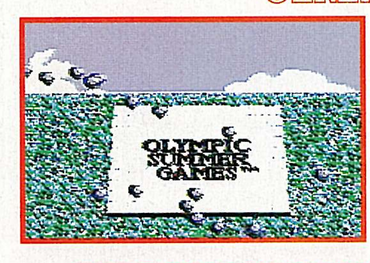


CON CALLOS EN LOS DEDOS



Este juego es de lo mejorcito que se ha visto en mucho tiempo. A primera vista, lo que más atrae, es el elevado número de pruebas que ofrece, diez en total, algo ciertamente significativo si tenemos en cuenta ciertos detalles. A nivel gráfico es donde el juego más destaca. Aunque en las pantallas que aparecen junto a este comentario pueda parecer que estamos equivocados, las estupendas animaciones de los atletas bastarán para convenceros de lo contrario. Observar a nuestro lanzador en pruebas como lanzamiento de jabalina es un placer que los buenos jugadores sabrán apreciar. Lo que no apreciarán, quizá, sea la sencilla, casi estúpida, ejecución de cada prueba. Increíblemente, el marcador de los grados ha desaparecido, con lo que se pierde parte de la gracia del juego. En su lugar deberemos limitarnos a pulsar arriba o derecha en el

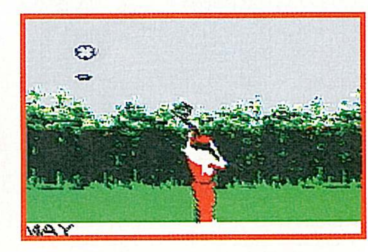
CEREMONIAS



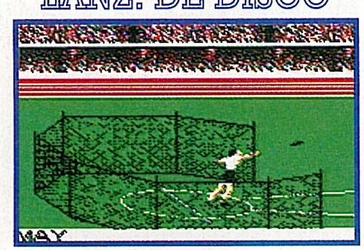


COMO TODA BUENA OLIMPIADA QUE SE PRECIE, **OLYMPIC SUMMER GAMES** CUENTA CON LAS CORRESPONDIENTES CEREMONIAS DE APERTURA Y CLAUSURA. SENCILLAS PERO MUY RESULTONAS.

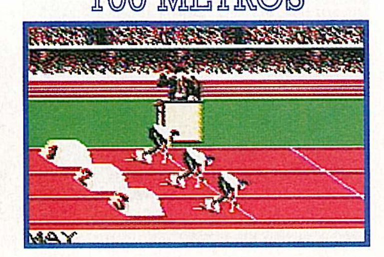




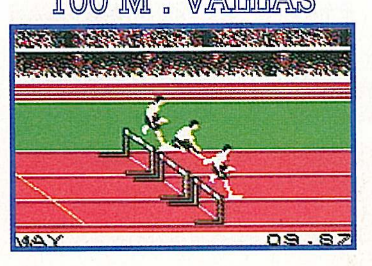
LANZ. DE DISCO



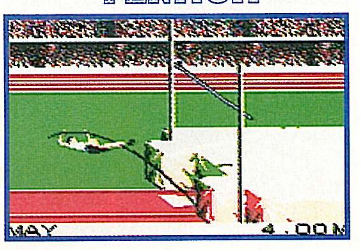
100 METROS



100 M . VALLAS



PERTIGA



INFORMACION



OLYMPIC SUMMER GAMES

U. S. GOLD	
TIERTEX	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	10 PRUEBAS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 90

Como ya hemos comentado, las animaciones dejarán con la boca abierta a más de uno. Increíbles pero más que ciertas.

MUSICA — 84

Muy pocas melodías aunque bastante bien realizadas. Durante las pruebas no sonará ningún tipo de música.

SONIDO FX — 85

Los típicos disparos y algún que otro efecto más. Correcto pero sin demasiados alardes. Tampoco precisa de más.

JUGABILIDAD



A pesar de la desaparición del marcador de grados, OSG es un juego que, por tratar el tema que trata, divierte.



GLOBAL

OLYMPIC SUMMER GAMES es, junto a TRACK & FIELD de Konami, uno de los pocos títulos para Game Boy que hoy en día abordan el tema del atletismo. Se ha planteado de una forma seria, pero se han desechado pequeños detalles que resultaban muy importantes en un juego de estas características.

+ El elevado número de pruebas y las excelentes animaciones de los sprites.
− Un sistema de juego muy sencillo que podía haberse mejorado.

PODIUM



TIRO

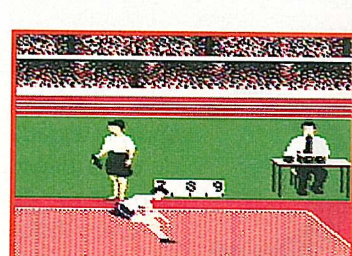
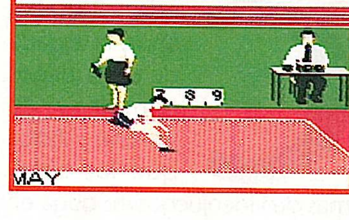


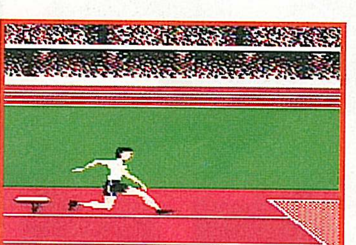
TIRO CON ARCO

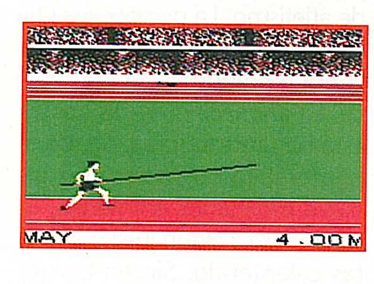


momento justo, con lo que lo único que puede hacer variar nuestra marca es la velocidad que hayamos imprimido a nuestro atleta. Esto, junto a la escasa dificultad en el nivel medio, hacen que **OLYMPIC SUMMER GAMES** baje algunos puntos que de antemano parecía tener atados. Aún así ni siquiera estos defectos evitarán que piense que este cartucho es uno de los mejores en su género.

J.C.MAYERICK





JABALINA



EN JABALINA, AL IGUAL QUE EN LANZAMIENTO DE PESO, VEREMOS LAS EVOLUCIONES DE NUESTRA ACTUACION A TRAVES DE TRES VISTAS DISTINTAS. SOBRE ESTAS LINEAS OS MOSTRAMOS LAS DOS PRINCIPALES.

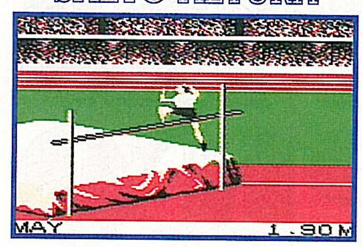
SALTO LONGITUD



TRIPLE SALTO



SALTO ALTURA

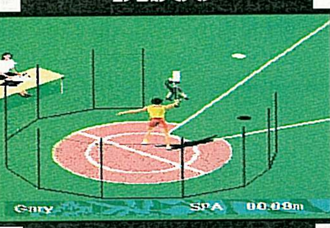


100 METROS



Los cien metros es la prueba en la que que se pone de manifiesto, con mayor claridad, que se trata de un rompe-mandos.

DISCO



El lanzamiento de disco pierde parte de su encanto por la inexistencia de indicadores de dirección o de ángulo.

S. LONGITUD

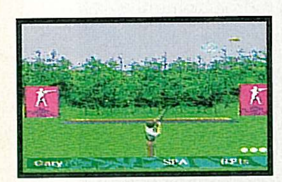


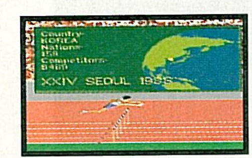
Es una de las pruebas más sencillas. Aparte de correr sólo hay que determinar el momento en el que se realiza el salto.

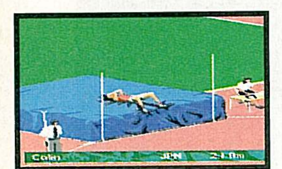
JABALINA



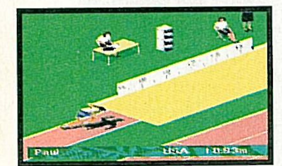
De las pruebas de lanzamiento la jabalina es la más sencilla. Sin embargo, adolece de los mismos defectos que el disco.



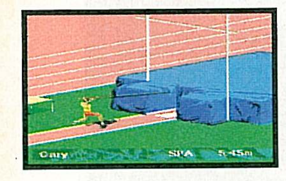


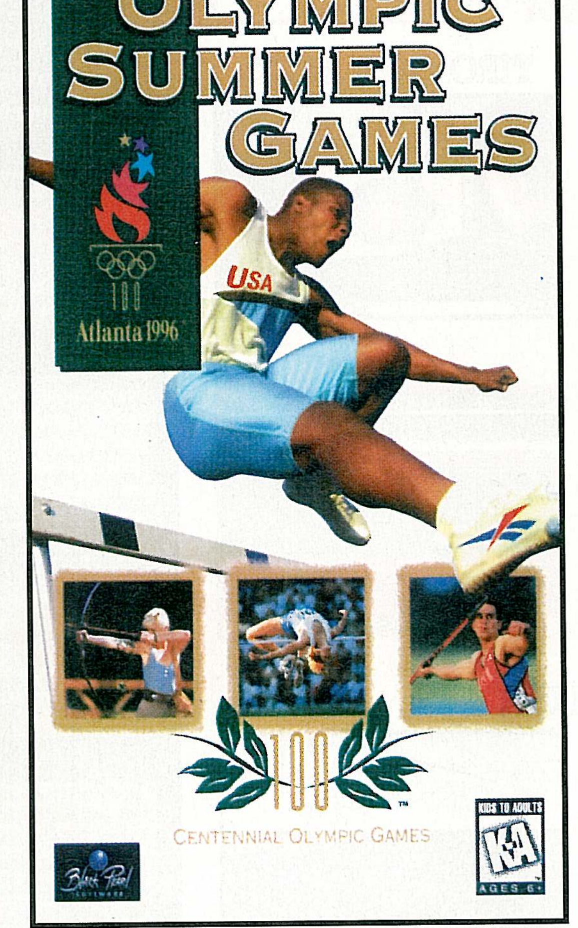


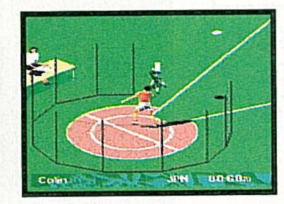






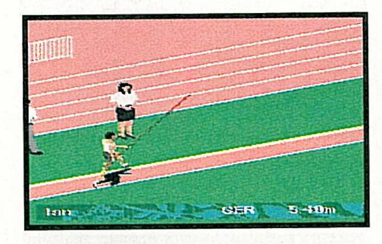






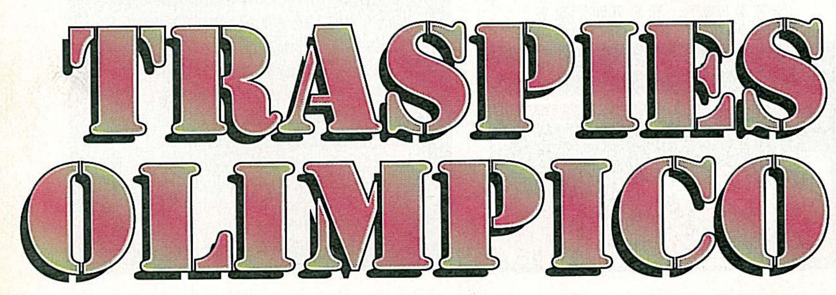


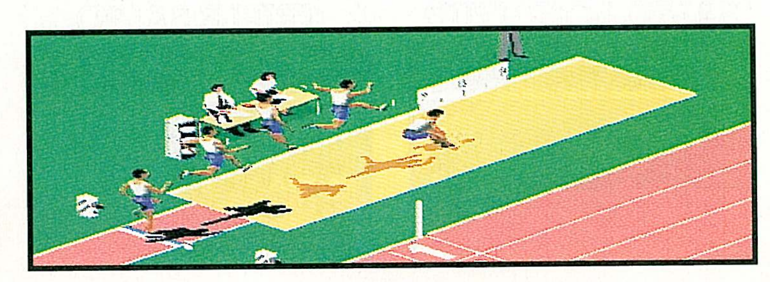
La proximidad de las olimpiadas de Atlanta sirve como escusa para lanzar el típico programa «rompebotones» basado en diferentes disciplinas deportivas. La influencia de los títulos clásicos se deja notar, por lo que los mandos pueden empezar a temblar y echar humo.





Cada cuatro años, la llegada de unos juegos olímpicos de verano hace que los sistemas de videojuegos en boga en ese instante se vean inundados por multitud de títulos relacionados con el citado evento. De esta forma ***Spectrum, Amiga,*** e incluso ***NES, Master System, Game Boy*** y ***Game Gear*** recibieron en su catálogo míticos títulos como DALEY THOMPSON, HYPERSPORTS o TRACK & FIELD. Mientras que para ***Mega Drive*** se hicieron muy populares OLYMPIC GOLD (**U. S. Gold**) y SUMMER CHALLENGE (**Accolade**), los usuarios de ***Super Nintendo*** no habían podido disfrutar con ningún juego de este género. El motivo fue la aparición de la consola casi a la vez que la cita de **Barcelona 92.** Cuatro años más tarde **U. S. Gold**, especialista en trasladar a las consolas los grandes acontecimientos deportivos (WINTER OLYMPIC GOLD o WORLD CUP USA'94) vuelve a la carga con otra licencia en exclusiva. El nuevo cartucho incluye diez pruebas, ocho de las cuales son de atletismo. La perspectiva utilizada varía de unas a otras, aunque predomina la isométrica. La animación de los atletas está bastante lograda, siendo el primer juego olímpico que incluye escenarios animados, limitándose a algún juez o a atletas calentando. Sin embargo,









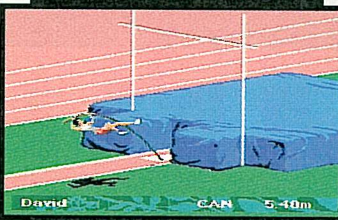


TRIPLE SALTO



Aunque el aspecto gráfico de esta disciplina es muy parecido al del salto de longitud, es necesaria una mayor precisión.

PERTIGA

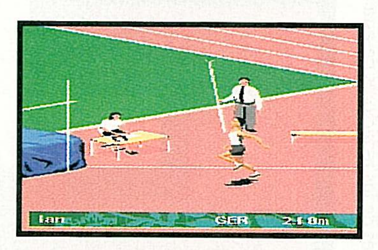


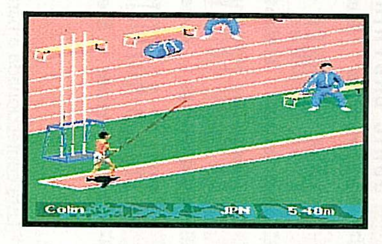

El salto de pértiga está reservado para auténticos especialistas. Es la prueba más complicada de todo el cartucho.

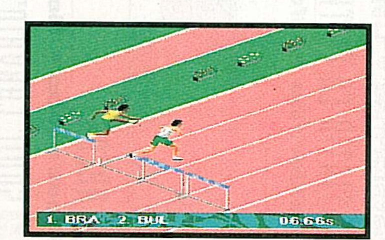
S. ALTURA

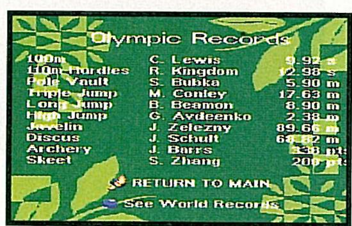


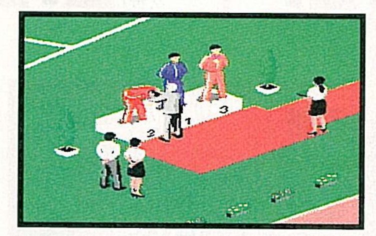
Siguiendo la tradición, el salto de altura no se queda muy atrás, en cuanto a dificultad, con respecto a la pértiga.





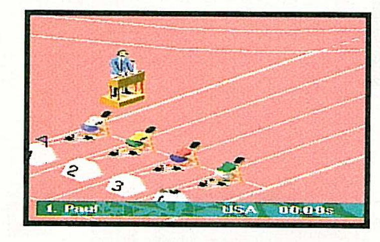










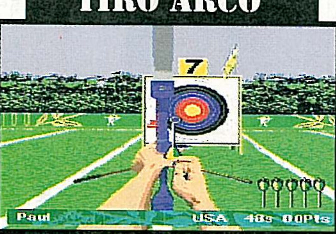




los defectos del programa se concentran en su limitada jugabilidad. Aunque se mantiene el sistema para lograr energía o velocidad (pulsando de forma sucesiva y casi frenética dos botones, para luego establecer el momento del salto, o la dirección del lanzamiento) sorprende de la inexistencia de indicadores de energía y de ángulo de referencia, lo que hace muy difícil conocer cual será el resultado final de cada prueba. La música, que parece sacada de un sintetizador portátil de siete teclas, termina de agotar la paciencia de cualquiera que intente superar alguno de los records olímpicos. En fin, otra vez será.

JAVIER ITURRIOZ

TIRO ARCO



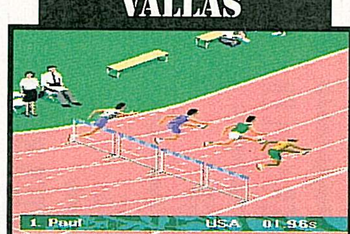
Supone una nota de color en el juego, ya que el escenario sale de las pistas de atletismo. Cuidado con el viento.

TIRO PLATO



Su sencilla ejecución permite que sea muy sencillo lograr un puesto en el podium en esta disciplina.

VALLAS



Para lograr una buena marca hay que compaginar la velocidad con la coordinación a la hora de saltar las vallas.

OLYMPIC SUMMER GAMES™
PRESS START

U. S. GOLD
TIERTEX-BLACK PEARL

MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 84

Las perspectivas, la animación de los sprites y la introducción de escenarios animados, son bastante notables.

MUSICA 55

Aunque el juego incluye una considerable variedad de melodías, la calidad de las mismas deja bastante que desear.

SONIDO FX 80

La naturaleza de los deportes recogidos no da mucho juego en el campo de los efectos de sonido. Normalitos.

JUGABILIDAD 73

La falta de indicadores de energía y de ángulo para los saltos y la dirección de los lanzamientos es imperdonable.

76 GLOBAL

Este cartucho dejará indiferentes a los usuarios de los 16 bits. A los de Super Nintendo por no ser capaz de responder a las expectativas que siempre se ponen en el primer título de una serie. A los de Mega Drive por la nula evolución y mejora lograda en cuatro años. En definitiva se trata de un olímpico más oportunista que nada.

+ La vuelta a los 16 bits de un género olvidado desde los últimos juegos olímpicos.

− La escasa jugabilidad echa por tierra el esfuerzo gráfico de los programadores.

10 PLAYSTATION



1 RESIDENT EVIL — NOVEDAD
Aventura ◆ Capcom
La terrorífica incursión de **Capcom** en el mundo de las videoaventuras toma con toda justicia la primera posición del ranking de ***PlayStation***.

2 RIDGE RACER REVOLUTION ↓
Conducción ◆ Namco

3 WIPE OUT ↓
Conducción ◆ Psygnosis

4 ADIDAS POWER SOCCER ↑
Deportivo ◆ Psygnosis

5 ALIEN TRILOGY ↓
Shoot´em-up ◆ Acclaim

6 TOTAL NBA´96 ↓
Deportivo ◆ Sony

7 STREET FIGHTER ALPHA =
Beat´em-up ◆ Capcom

8 INT. TRACK & FIELD — NOVEDAD
Deportivo ◆ Konami

9 B. A. TOSHINDEN 2 ↓
Beat´em-up ◆ Takara

10 PHILOSOMA ↓
Shoot´em-up ◆ Sony

10 SATURN

1 PANZER DRAGOON ZWEI =
Shoot´em-up ◆ Sega
La llegada del soberbio GUARDIAN HEROES no parece inquietar el reinado del dragón de **Sega**, que sigue siendo el indiscutible número uno.

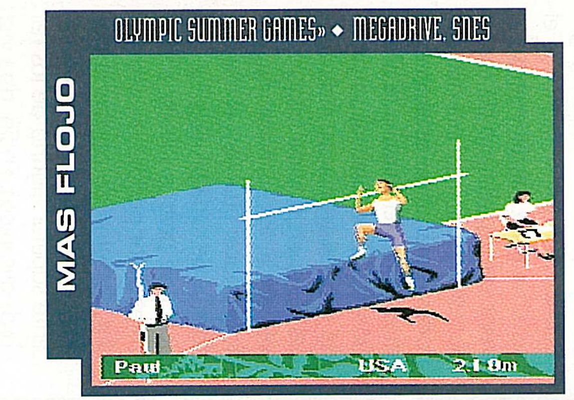
2 GUARDIAN HEROES — NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Sega

3 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM ↓
Beat´em-up ◆ Capcom

4 SEGA RALLY =

MAS ESPERADO
CRASH BANDICOOT ◆ PLAYSTATION

MAS DIVERTIDO
INTERNATIONAL TRACK & FIELD ◆ PLAYSTATION.



MAS FLOJO
OLYMPIC SUMMER GAMES» ◆ MEGADRIVE, SNES

5 GAME BOY



1 KIRBY´S BLOCKBALL — NOVEDAD
Arcade ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND ↓
Plataformas ◆ Nintendo

3 BATTLE ARENA TOSHINDEN ↓
Beat´em-up ◆ Takara

4 MEGA MAN V ↓
Plataformas ◆ Capcom

5 TINTIN EN EL TIBET ↓
Plataformas ◆ Infogrames

5 GAME GEAR

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

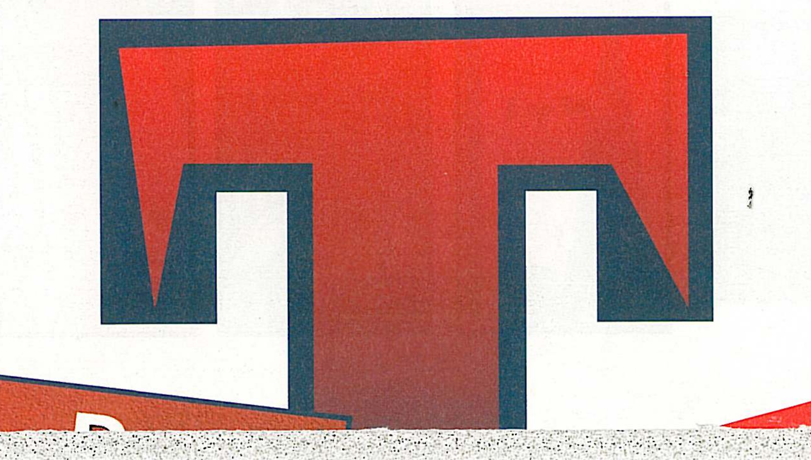
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

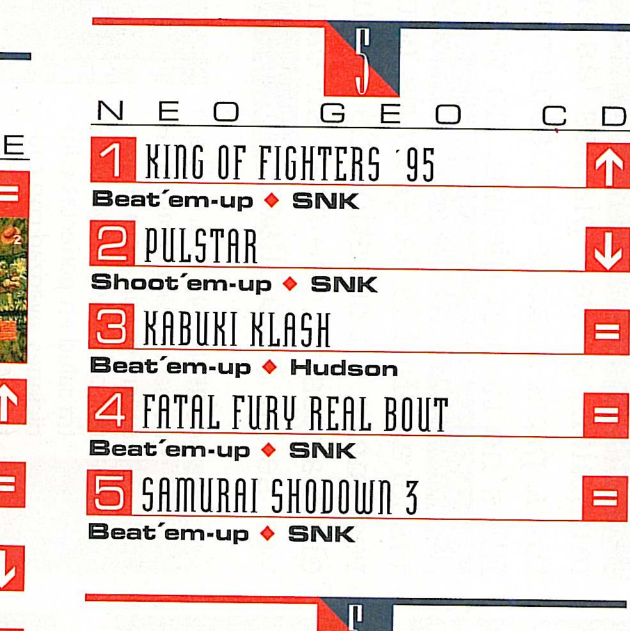
3 JOHN MADDEN 96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 BATMAN FOREVER ↑
Beat´em-up ◆ Acclaim

5 TAIL´S ADVENTURES ↓
Plataformas ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







SUPER JUEGOS

Conducción ◆ Sega

5 VIRTUA FIGHTER 2 ↓
Beat´em-up ◆ Sega

6 WIPEOUT ↓
Conducción ◆ Psygnosis

7 RAYMAN ↓
Plataformas ◆ Ubi Soft

8 TOSHINDEN REMIX ↓
Beat´em-up ◆ Takara

9 VIRTUA COP =
Shoot´em-up ◆ Sega

10 GALACTIC ATTACK ↓
Shoot´em-up ◆ Taito

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

Yoshi y el pequeño Mario siguen dominando una lista que presenta una inquietante ausencia de novedades, algo típico del periodo estival.

2 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 SECRET OF EVERMORE ↑
Action-RPG ◆ Square

4 KILLER INSTINCT ↓
Beat´em-up ◆ Nintendo

5 BREATH OF FIRE 2 =
RPG ◆ Capcom

6 I.S.SOCCER DeLUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

7 TOY STORY ↓
Arcade ◆ Disney Interactive

8 KIRBY´S DREAM COURSE ↓
Arcade ◆ Nintendo

9 NBA GIVE´N GO ↑
Deportivo ◆ Konami

10 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney I.

El vaquero Woody continúa reinando en la lista de *Mega Drive*, que al igual que la de *SNES*, destaca por la carencia total de novedades.

2 LIGHT CRUSADER ↑
Action-RPG ◆ Sega

3 COMIX ZONE =
Beat´em-up ◆ Sega

4 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

5 MICROMACHINES´96 =
Conducción ◆ Codemasters

6 VECTORMAN =
Shoot´em-up ◆ Sega

7 SOLEIL ↑
Action-RPG ◆ Sega

8 MORTAL KOMBAT 3 ↓
Beat´em-up ◆ Williams

9 SUPER SKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Software

10 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS ´95 ↑
Beat´em-up ◆ SNK

2 PULSTAR ↓
Shoot´em-up ◆ SNK

3 KABUKI KLASH =
Beat´em-up ◆ Hudson

4 FATAL FURY REAL BOUT =
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

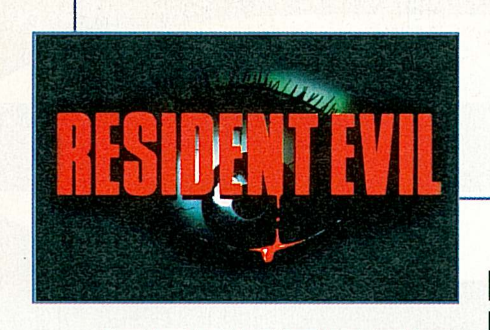
1 ZELDA´S ADVENTURE =
Aventura ◆ Philips

2 APPRENTICE ↑
Plataformas ◆ Philips

3 BURN: CYCLE ↓
Aventura ◆ Philips

4 LOST EDEN =
Aventura ◆ Cryo

5 MAD DOG McCREE 2 =
Shoot´em-up ◆ Capdisc



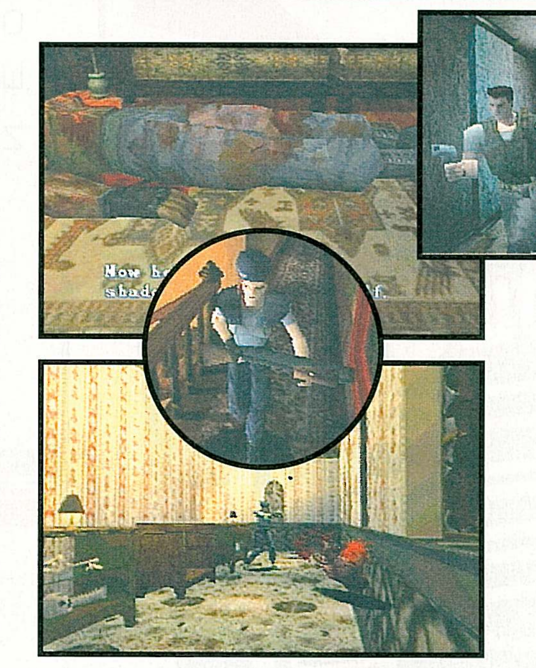


Desde lo más profundo del bosque la amenaza se cierne sobre el grupo de fuerzas especiales. En tus manos está aniquilar a la bestia.

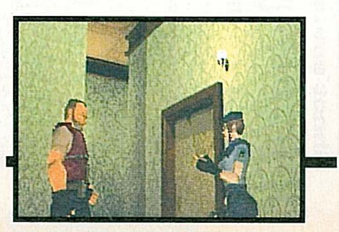
Destrózales, dispara a la cabeza para ahorrar munición, corre, písales las entrañas y desata toda tu furia para acabar con esos malditos seres del averno. Ellos no tienen piedad, no tienen sentimientos, tan sOlo tienen hambre, hambre y sed de sangre y vísceras. Enfila la entrada con decisión y descarga la recámara en cuestión de segundos para terminar con ellos antes de que seas su banquete. Maldita sea, otra vez se ha engatillado, no, no, se está acercando ¡¡¡no!!!

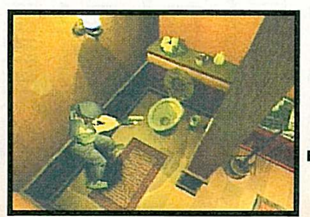
LA FILOSOFIA

de **RESIDENT EVIL** es ésta, no hace falta un manual de supervivencia, pero si queréis permanecer con vuestra salud en perfectas condiciones, avanzad con cautela y dispuestos a encontrar todo tipo de sorpresas desagradables. Pocas veces se tiene la oportunidad de comentar una obra maestra, y este juego es un diamante que brilla con luz propia y que asombrará a propios y extraños. Es, por ahora, el mejor juego para ***PlayStation***, un ejemplo para todas aquellas compañías que se conforman con producir títulos mediocres en cantidades industriales para acaparar el mercado. Dos años ha tardado el equipo de **Capcom** en dar a luz a esta preciosidad. La mayoría de sus componentes eran principiantes, pero han dado forma al juego con el que muchos habíamos soñado durante años. Y se lo han tomado muy en serio. La película italiana ZOMBIE ha servido de inspiración para el diseño de los zombies











CON LA MUERTE EN LOS TALONES

(Hasta el final)

C-A-M-A-R-A-D-A-S D-E V-I-A-J-E

Durante el juego os encontraréis con otros miembros del equipo STARS. Dependeindo de lo que hagáis aparecerán en un lugar u otro.

BARRY

ENRICO

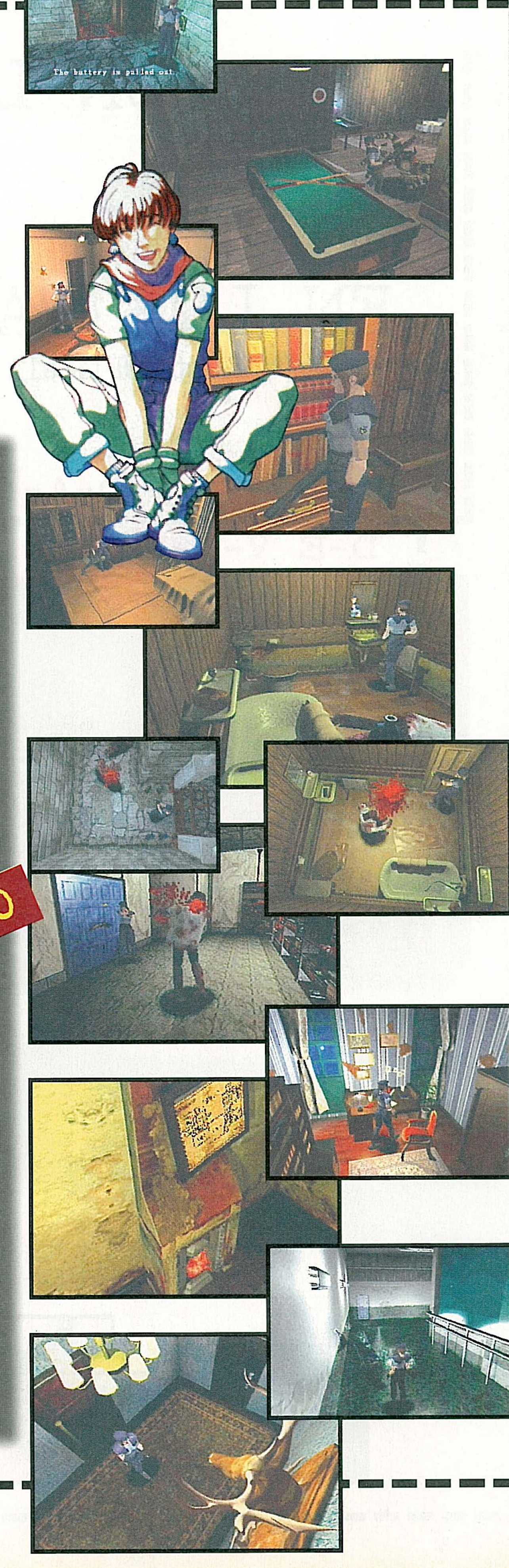
WESKER

REBECA

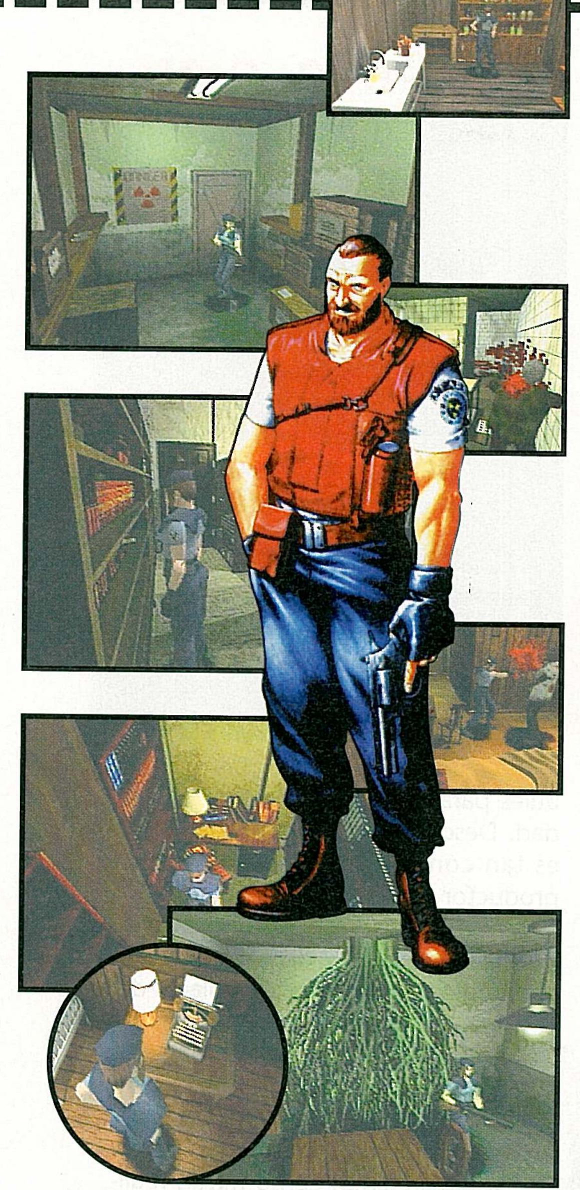
y, lo más alucinante, es que para la imagen del primer ser que encontramos en el juego se ha escaneado el ojo de la foto de un cadáver. Desde luego, si **Capcom** quería dotar de realismo a **RESIDENT EVIL**, todos sus esfuerzos han sido recompensados con creces. Pero si el aspecto gráfico impacta desde un principio, qué podemos decir de la ambientación musical y sonora que nos pondrá los pelos de punta durante toda la aventura. Mientras recorremos las más de cien localizaciones, en-

La censura nos privará de algunas imágenes impactantes que los japoneses sí pudieron contemplar. Una es esta cabeza devorada por un zombie.

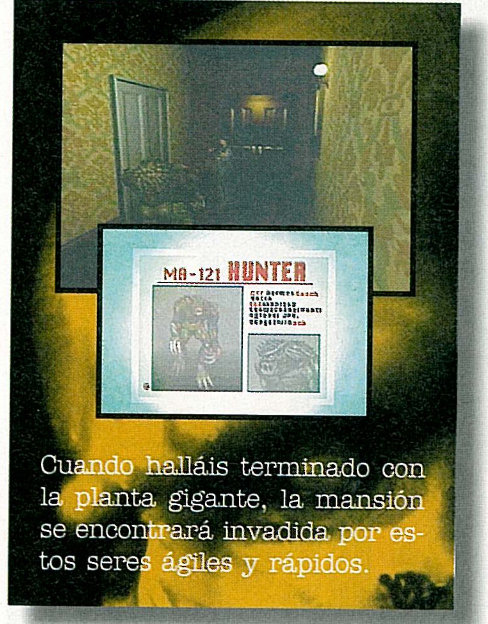
CENSURADO







H-U-N-T-E-R-S



Cuando halláis terminado con la planta gigante, la mansión se encontrará invadida por estos seres ágiles y rápidos.

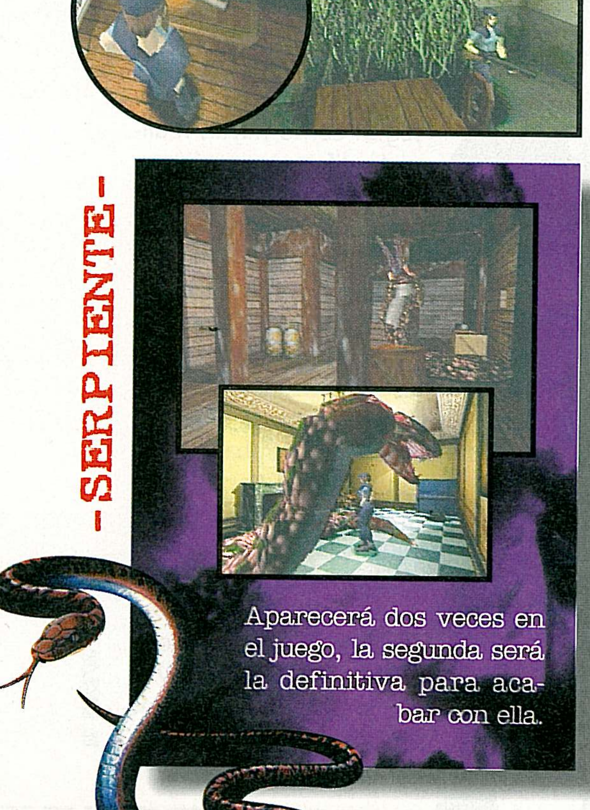
M-A-P-A



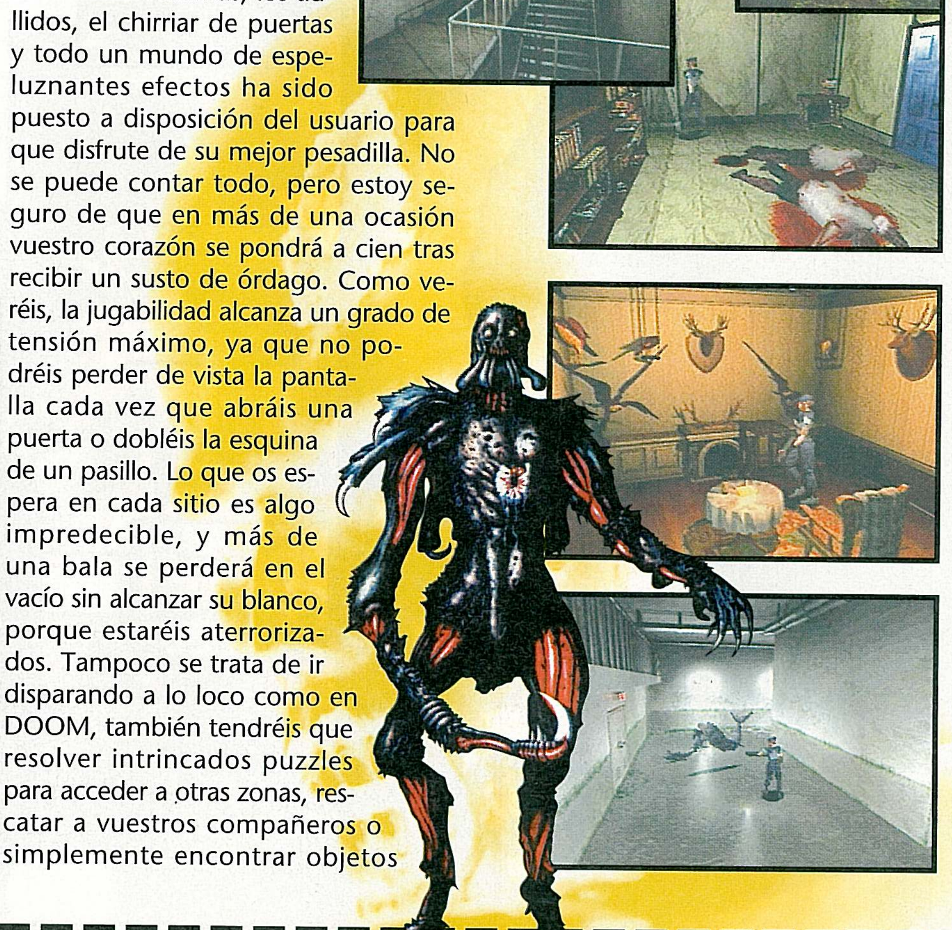
En en la parte superior de la estatua encontrarás un mapa completo de todas las estancias de la primera planta.

tre habitaciones, jardines y demás, la tensión irá aumentando con melodías dignas de las películas más terroríficas. Además, los aullidos, el chirriar de puertas y todo un mundo de espeluznantes efectos ha sido puesto a disposición del usuario para que disfrute de su mejor pesadilla. No se puede contar todo, pero estoy seguro de que en más de una ocasión vuestro corazón se pondrá a cien tras recibir un susto de órdago. Como veréis, la jugabilidad alcanza un grado de tensión máximo, ya que no podréis perder de vista la pantalla cada vez que abráis una puerta o dobléis la esquina de un pasillo. Lo que os espera en cada sitio es algo impredecible, y más de una bala se perderá en el vacío sin alcanzar su blanco, porque estaréis aterrorizados. Tampoco se trata de ir disparando a lo loco como en DOOM, también tendréis que resolver intrincados puzzles para acceder a otras zonas, rescatar a vuestros compañeros o simplemente encontrar objetos

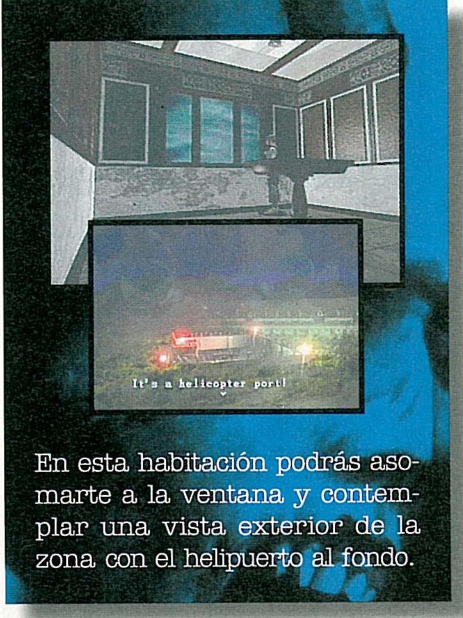
-SERPIENTE-



Aparecerá dos veces en el juego, la segunda será la definitiva para acabar con ella.



B-A-L-C-O-N



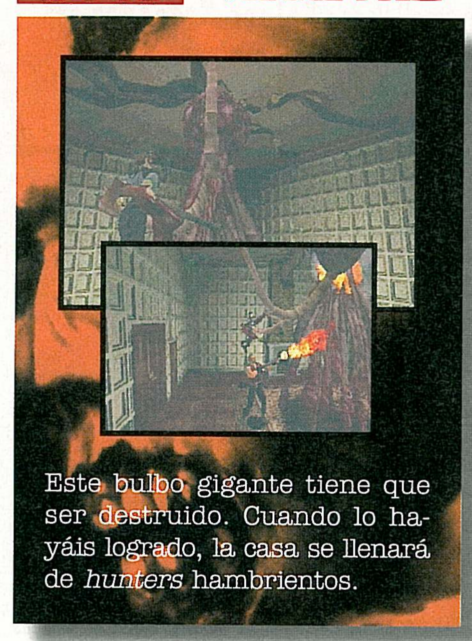
En esta habitación podrás asomarte a la ventana y contemplar una vista exterior de la zona con el helipuerto al fondo.

útiles para avanzar con mayor seguridad. Desde luego, el guión del juego es tan contundente que más de un productor de cine hubiera pagado por hacer un film con esta historia. Bueno, he dicho el guión y debería haber dicho guiones, porque los desenlaces del juego dependen en gran medida de las decisiones que toméis durante el mismo. Así, os podéis encontrar con vuestros compañeros en diferentes zonas según como hayáis realizado diferentes acciones, pudiendo encontrar unos seis finales diferentes entre Chris y Jill. El único defecto que hemos visto a **RESIDENT EVIL** es que no te puedas saltar algunas secuencias en las que no interviene el jugador. **Capcom** está trabajando ya en la segunda parte, en la que quiere aprovechar todo el potencial del *hardware* de la consola ya que, según dicen, sólo han aprovechado el 70 % en el desarrollo de **RESIDENT EVIL**. No lo olvides, ésta puede ser la aventura de tu vida.

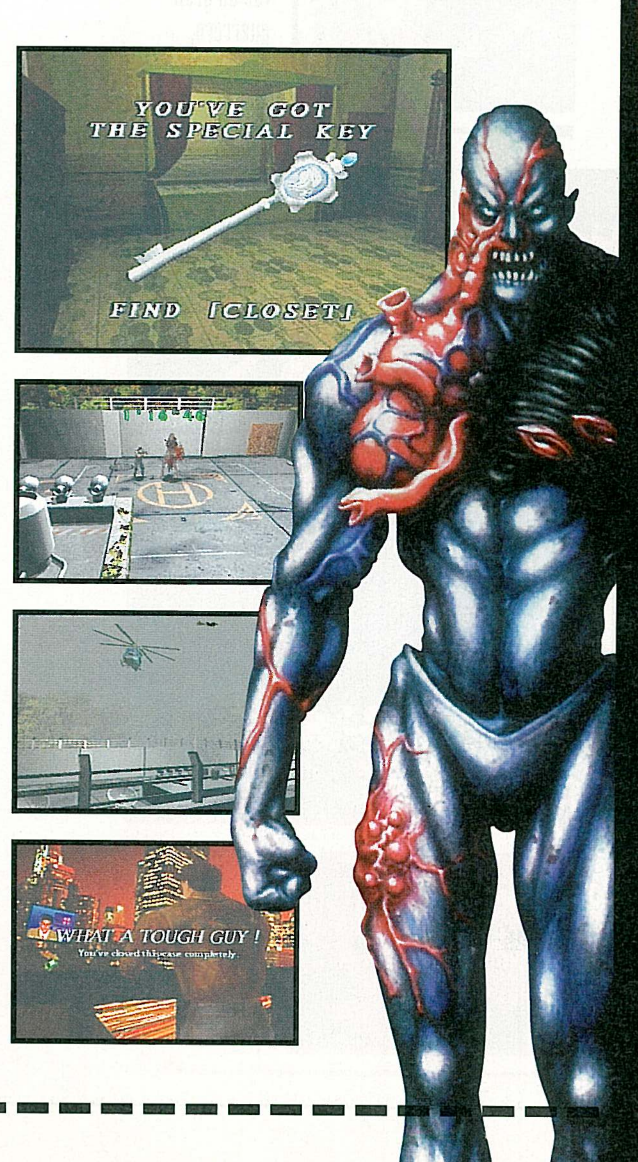
R. DREAMER



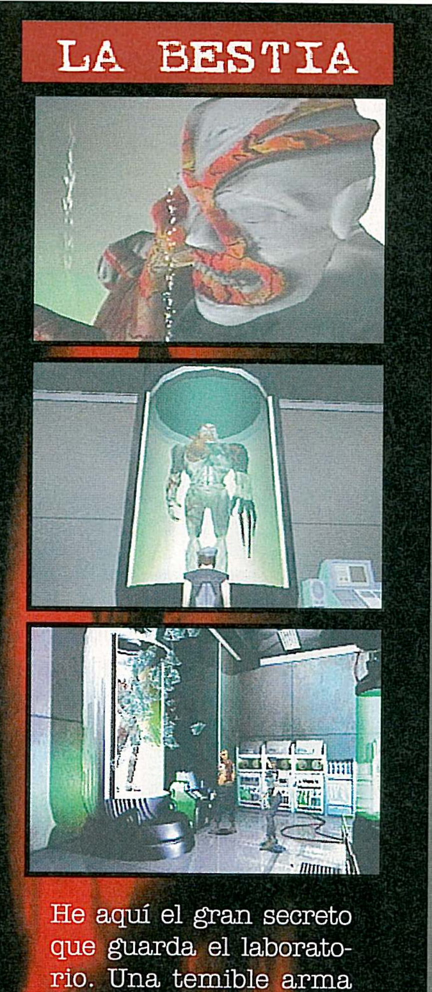
STOP VEGETAL



Este bulbo gigante tiene que ser destruido. Cuando lo hayáis logrado, la casa se llenará de *hunters* hambrientos.

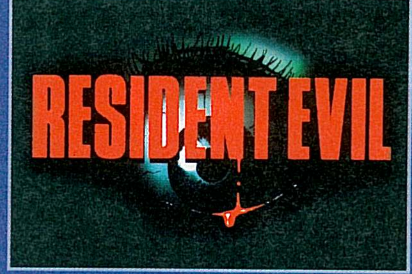


LA BESTIA



He aquí el gran secreto que guarda el laboratorio. Una temible arma biólogica que puesta en manos irresponsables puede causar graves problemas al gobierno.





CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 97

El ambiente lúgubre de todas las habitaciones, y la perfecta animación de los personajes poligonales son el aspecto más destacado de los gráficos.

MUSICA 96

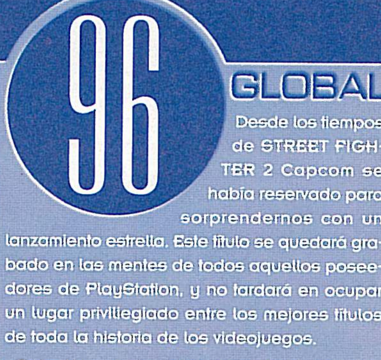
Todas las melodías en general son magistrales, y especialmente la que nos espera en las habitaciones donde podemos salvar nuestros avances.

SONIDO FX 96

Un apartado completísimo, con digitalizaciones perfectas de todo tipo de sonidos para ponernos los pelos de punta y sentirnos en la piel del héroe.

JUGABILIDAD 96

Trepidante de principio a fin. Os costará apagar la consola y dejar para otro día el ver qué es lo que os espera en cada nueva habitación.



96 GLOBAL

Desde los tiempos de STREET FIGHTER 2 Capcom se había reservado para sorprendernos con un lanzamiento estrella. Este título se quedará grabado en las mentes de todos aquellos poseedores de PlayStation, y no tardará en ocupar un lugar privilegiado entre los mejores títulos de toda la historia de los videojuegos.

+ Todo el juego es fascinante, tanto para disfrutar viéndolo como para jugarlo sin parar.
− Que no se puedan evitar algunas secuencias cuando tenemos que pasar por el mismo sitio.



FORJA DE HE

Tras una larga espera, el primer beat' em-up con scroll llega a **Saturn**. **Treasure** han sido los encargados de dar forma a uno de los arcades más frenéticos, salvajes, divertidos y espectaculares de los últimos tiempos. Descubre todos sus secretos en estas páginas.

A NEW JOURNEY





Si juegas en el nivel fácil, te será bastante difícil ver esta bonita pantalla de Game Over.

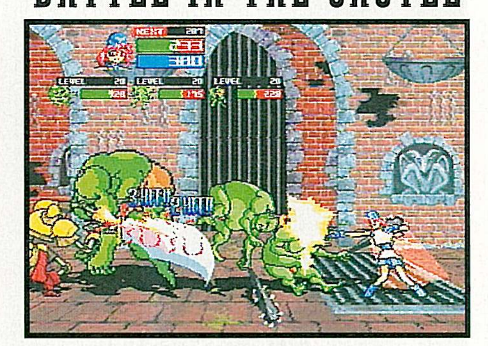
AWAKENING

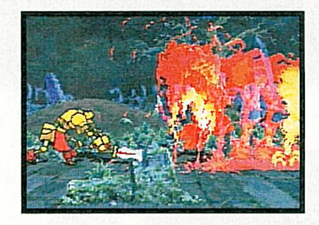




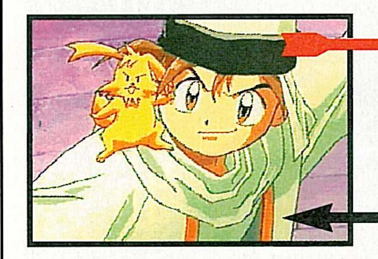
Tomar la decisión correcta en cada final de fase es primordial para tu destino.

BATTLE IN THE CASTLE





Este zombie, que en otros tiempos fue un gran guerrero, defenderá a muerte a todos.









CLOCKWORK ESTRATEGY

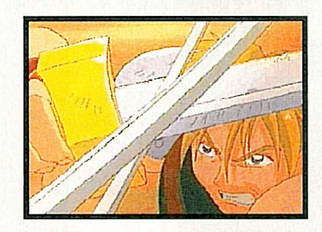




Algunas magias son tan espectaculares como efectivas, y muy útiles con los enemigos.

DARK LABYRINTH

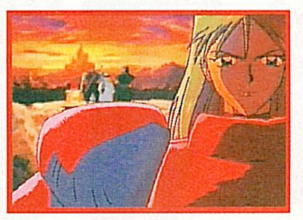




GUARDIAN HEROES es el beat' em-up con más enemigos en pantalla al mismo tiempo.

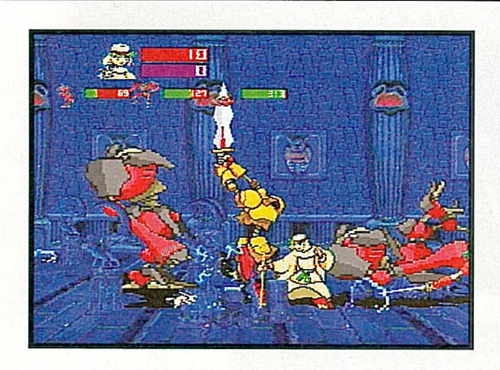
DEN OF THIEVES

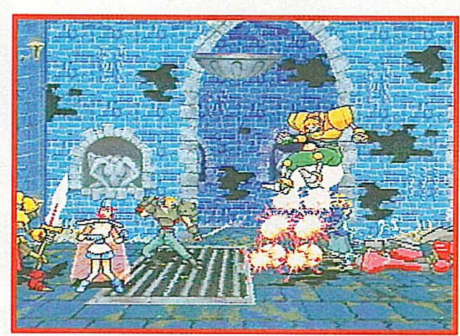




Gracias a su elevado número de fases, terminaremos el juego varias veces.

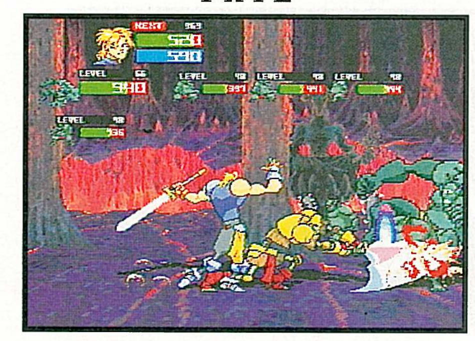






Formado por un grupo de disidentes de la gran **Konami**, **Treasure** es, sin ninguna duda, el equipo de programación que más aportó al mundo de los videojuegos en cuanto a ***Mega Drive*** se refiere. Primero fue GUNSTAR HEROES, un asombroso ejemplo de que utilizando a tope una consola se podía lograr todo lo que era exclusivo de ***Super Nintendo***. Después llegaría TREASURE LAND, un plataformas bastante más flojo que el anterior, pero debido a que estaba concebido con anterioridad a G. H. Más tarde llegaría DYNAMITE HEADDY, un grandísimo juego que no fué apreciado lo suficiente. Fuera de nuestras fronteras, y antes de su primera incursión en los RPG con LIGHT CRUSADER, realizaban un magnífico *beat´em-up* protagonizado por el héroe de manga YUYU HAKUSO, que guarda algunas similitudes con el juego que nos ocupa, sobre todo porque era el primero de sus especie en el que podían participar cuatro jugadores simultáneos. Su último producto para ***Mega Drive*** fue ALIEN SOLDIER, una especie de PROBOTECTOR, pero a lo bestia. Ambientado en un extraño mundo en el que conviven las espadas con la más moderna tecnología, **GUARDIAN HEROES** es uno de esos arcades que te entran por los ojos aunque no juegues con ellos gracias a sus exquisiteces gráficas y abundantes efectos especiales. El argumento del juego no podía ser más simple y común, y se resume en muy pocas palabras: un ser malvado (no se trata de ningún Director de Arte) intenta conquistar La Tierra invocando a las fuerzas del mal, y sólo nuestros héroes pueden evitarlo.

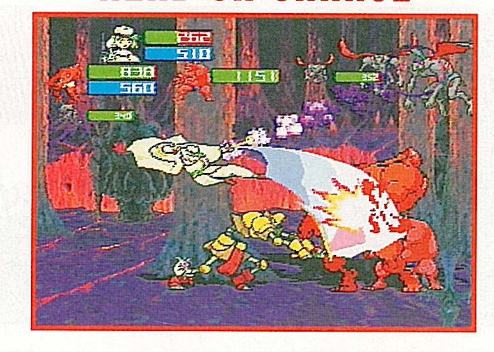
FATE





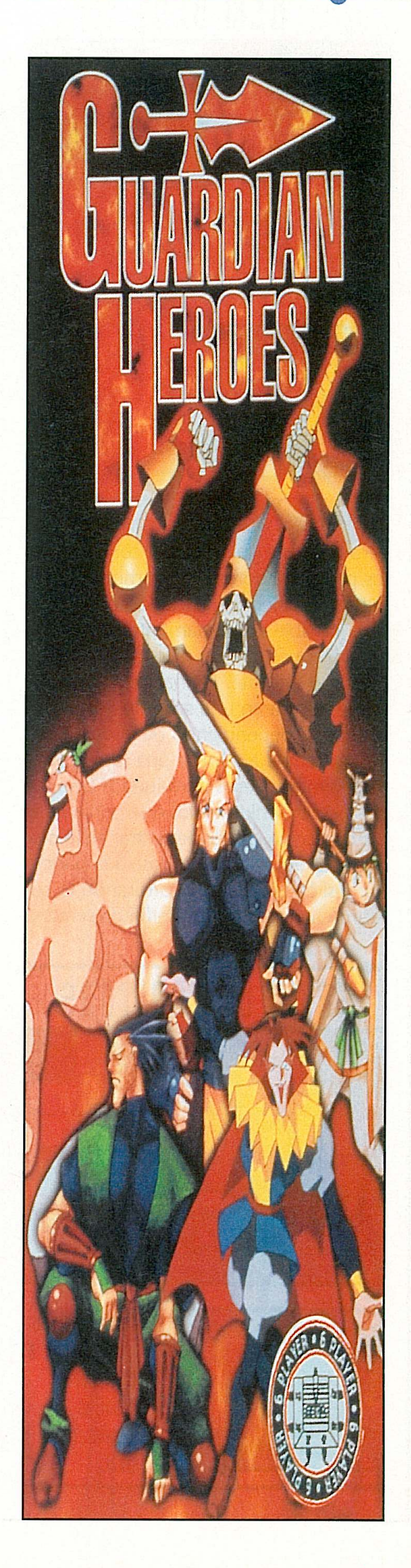
Como podéis observar en estas dos pantallas, fases distintas repiten decorados.

HEAD ON CHARGE

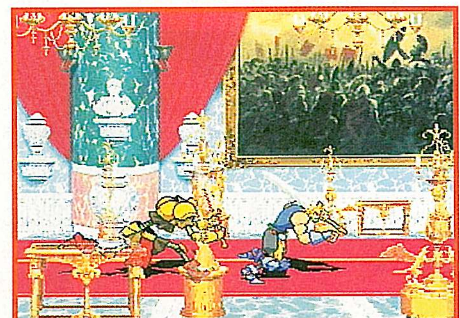




La contundencia de los golpes y magias logran que disfrutemos como animales a cada partida.



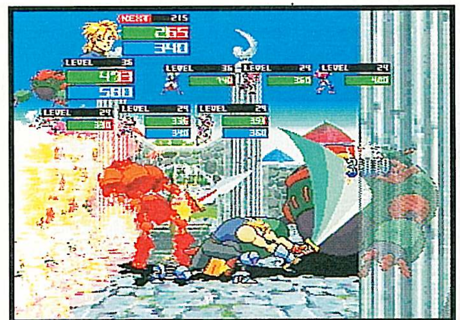
NEW BEAT

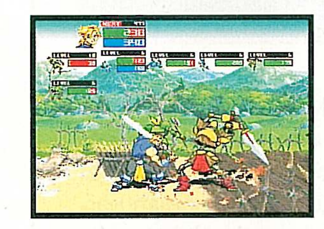




La belleza de los decorados contrasta con la brutalidad del desarrollo del juego.

POWERLESS RESISTANCE





El exagerado tamaño de algunos enemigos no debe amedrentarnos.

PRELUDE TO HOPE

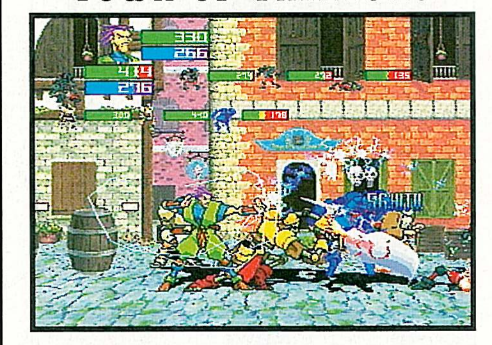


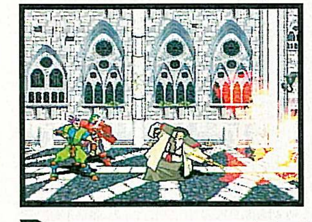


El control absoluto sobre las acciones del guardaespaldas es primordial en algunos puntos.

Pero ante este guión simple como pocos, los programadores se han montado un auténtico culebrón, haciendo que la historia cambie continuamente. ¿Cómo lo hacen?, pues con un método tan sencillo como brillante. Al final de algunas fases se nos daran una serie de decisiones a elegir, y dependiendo de la que escojamos iremos a parar a una fase u otra. Algo similar a esos libro-juegos que todos hemos tenido en los que ponía en el pie de página «si decides entrar en la madriguera de **Asikitanga** pasa a la página 20, o si prefieres seguir torturando tu cerebro con las batallitas de fin de semana de **De Lucar** sigue leyendo». Gracias a este método, conseguiremos ver fases nuevas por mucho que nos terminemos el juego, ya que cuenta con treinta fases, treinta y dos caminos distintos y nueve finales diferentes. Además, estos finales son tan distintos entre sí que incluso podemos matar a los buenos y volvernos malos. A parte de esto, el desarrollo del juego es el de cualquier juego de lucha estilo FINAL FIGHT, sólo que con tantas magias, llaves y *combos* como el mejor de los MORTAL KOMBAT. Por si esto fuera poco, el poder de las magias y de nuestros golpes crecerá al aumentar

TOWN OF TRAITORS





Este mago es el eje central de la trama, de nosotros depende su final.

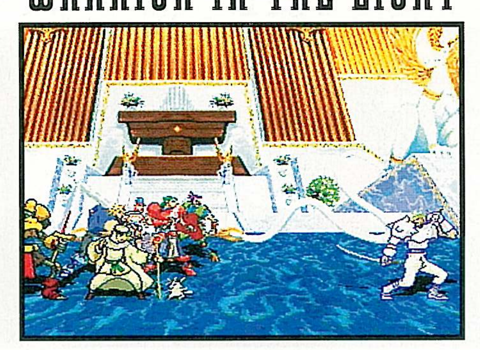
UNCERTAIN MESSENGER





Abundan las situaciones cómicas, como los ladrones culturistas del bosque.

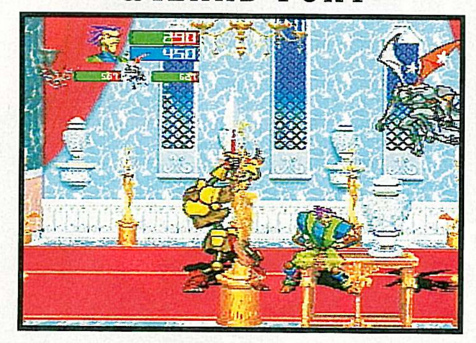
WARRIOR IN THE LIGHT

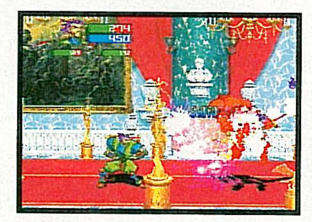




Cielo o infierno. En nuestra mano está el decidir a quién queremos apoyar en esta lucha a muerte.

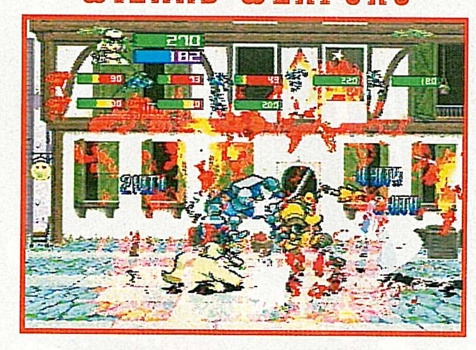
WIZARD FORT





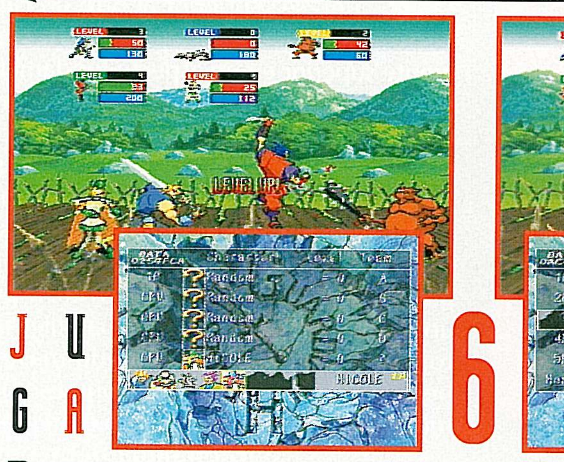
Cada personaje dispone de habilidades concretas para la magia y la lucha.

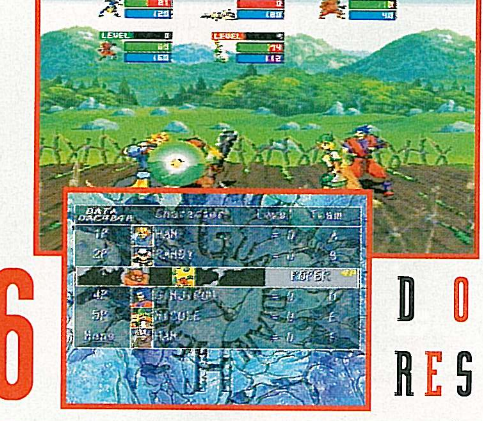
WIZARD WEAPONS





La sencillez de manejo en los golpes y magias es total, y al rato las dominaréis.





JUGA 6 DORES

nuestros puntos de experiencia. Otro punto muy curioso es que podremos controlar a un guardaespaldas, al que ordenaremos mediante una serie de iconos las acciones que debe realizar. En cuanto a los gráficos, poco os puedo contar que no veáis en estas páginas, ya que salta a la vista su colorido y exuberancia, además de su perfecto 3D (la acción transcurre en tres planos distintos). También contamos con un estupendo modo *versus* que permite a seis jugadores simultáneos liarse a mamporros. Si hemos sido capaces de terminar el juego en un nivel que no sea el fácil, los enemigos eliminados se añadirán a la lista de personajes disponibles en este modo, incluso si los muertos son ciudadados o animales. Estamos sin duda ante un explosivo arcade único en su género.

THE PUNISHER







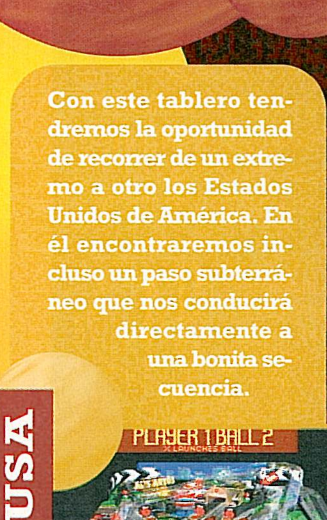
TILT!

¡QUE FLIPPADA!

Una vez más la escasa originalidad de los programadores ha permitido que en un escaso periodo de tiempo aparezcan dos títulos que abordan el mismo tema: los pinball. El primero, TRUE PINBALL, apareció el mes pasado en estas páginas. El segundo, TILT, es el título que nos ocupa.

Ya decir verdad, entre uno y otro existen ciertas diferencias que hacen que uno sea superior al otro en ciertos aspectos y viceversa. Por ejemplo, **TILT** es claramente superior en un aspecto fundamental, como es el número de tableros (seis por cuatro de TRUE PINBALL). Este último, en cambio, cuenta con unos tableros un poco más elaborados, aunque con diferencias casi mínimas. **TILT**, además, cuenta con una ventaja sobre su rival en el cambio de vista, ya que podremos pasar de la perspectiva cenital a la 3D pulsando un único botón del *pad* en cualquier momento. El rebote de la bola es de lo más real que hemos visto, lo que junto al buen sonido y las músicas, da como resultado un gran pinball que en nada debe envidiar a sus competidores. Es más, deberían ser estos últimos los que le envidiasen a él.

J.C.MAYERICK



Con este tablero tendremos la oportunidad de recorrer de un extremo a otro los Estados Unidos de América. En él encontraremos incluso un paso subterráneo que nos conducirá directamente a una bonita secuencia.

Roadking USA

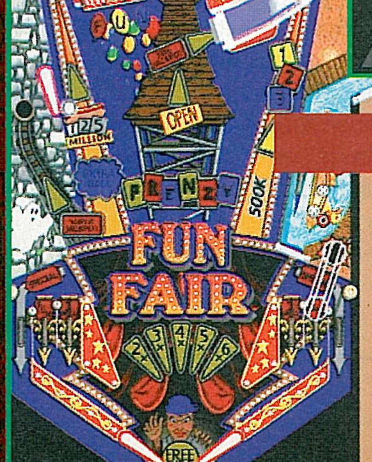




Myst & Majk

De la carretera a la Edad Media con un pinball en el que encontraremos caballeros, dragones y elfos. Las rampas de cristal son, quizá, el aspecto más destacable de esta nueva tabla.







Fun Fair

Este es, posiblemente, el tablero más elaborado de los seis gracias a un mini-pinball que aparece en la parte superior de la pantalla y en la que se encuentran dos flippers adicionales que también manejaremos.





The Gangster

Con matones de por medio y un tablero más largo que un día sin pan, se nos presenta The Gangster, una de las mejores elecciones que se puede hacer.



Star Quest

En Star Quest destaca la aparición de un tercer flipper en la parte superior del tablero, lo que nos permite una mayor diversión. Completa la palabra NOVA y verás...

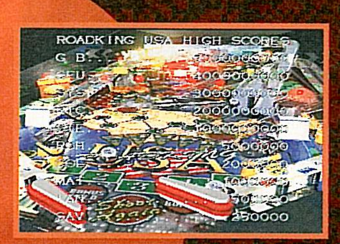


















The Monster

Con Frankenstein como reclamo, en este sexto tablero destaca el gran número de rampas que recorren la pantalla de un extremo a otro, así como la imponente guillotina situada en la parte derecha de la pantalla.

TILT!

VIRGIN	
NMS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
FASES	6 TABLEROS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 93

Los mejores tableros que hemos visto. Además tienen una longitud que ningún otro pinball puede superar hasta ahora.

MUSICA 90

Las típicas músicas con ritmo para un juego que en todo momento debe ser trepidante. Sin ninguna objeción que hacer.

SONIDO FX 91

Botes, rebotes, voces y todo tipo de efectos de sonido para un tipo de juego que necesita todo un arsenal de estos FX.

JUGABILIDAD 92

TITL es un pedazo de juego que gustará a los fanáticos de los pinball. Muy pocas objeciones podréis poner a este juego.



92 GLOBAL

TILT es un título que hace justicia a un juego que en su versión PC no pasó de mediocre. Conjugando sabiamente dos tipos de perspectiva, TILT se encargará de mantenernos pegados a nuestra consola en todo momento. Opiniones hay para todos los gustos, pero pocas cosas hay ahora mismo que puedan superar a TILT.

+ El cambio instantáneo de perspectiva y la increíble extensión de los tableros.
− Algunos lo tacharán de tener unos tableros poco divertidos, pero sobre gustos...

GANANDO YARDAS

GAMEDAY™

Team NFL

LA DIVISION AMERICANA DE SONY INICIA UNA SAGA DE TITULOS DEPORTIVOS PARA PLAYSTATION CON UNO DE LOS MEJORES SIMULADORES DE FUTBOL AMERICANO JAMAS VISTO. PRUEBA DE ELLO ES QUE SE HA CONVERTIDO EN EL JUEGO MAS VENDIDO EN EL MERCADO ESTADOUNIDENSE.



La intro es corta pero bastante espectacular desde su comienzo.

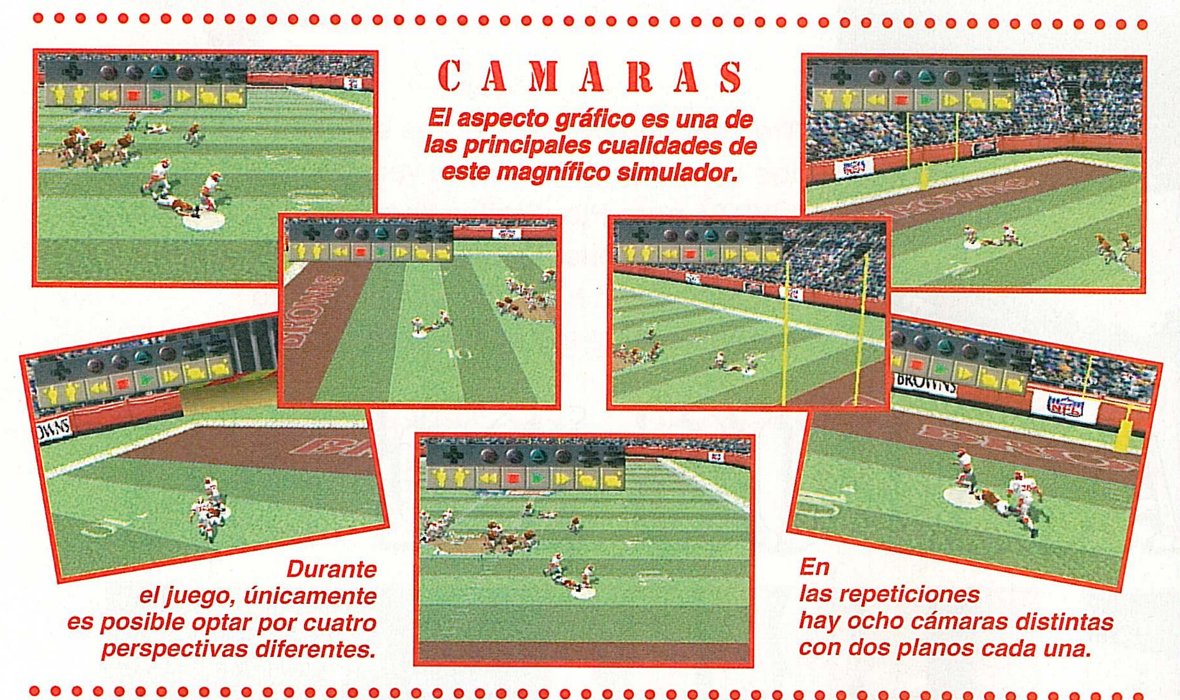
Las grandes posibilidades de ***PlayStation*** son aprovechadas por sus programadores para iniciar una prometedora saga deportiva. Hasta estos momentos la mencionada consola solamente contaba con NFL QUATERBACK CLUB´96, un correcto compacto creado por la prestigiosa **Acclaim**. Sin embargo, la llegada del nuevo título ha puesto patas arriba el mercado norteamericano en tan solo unos meses. La clave está en su gran jugabilidad y en la consecución de una impresionante puesta en escena, patente desde su breve pero espectacular *intro*. El sistema gráfico elegido, ya utilizado en títulos como VICTORY GOAL'96, consiste en representar los escenarios mediante polígonos con texturas, mientras que los jugadores son recogidos mediante *sprites*. La calidad de ambos es impresionante, destacando los degradados realizados en diferentes zonas de los terrenos de juego. En este sentido, el efecto logrado en los campos nevados es digno de elogio y, por supuesto, un ejemplo a seguir.

Cuatro perspectivas sirven para mostrar las evoluciones en el campo, aunque las repeticiones hacen posible disfrutar de ocho cámaras, cada una con dos planos diferentes. La facilidad para controlar todas las acciones del



La jugabilidad se logra gracias a la sencillez en el control.



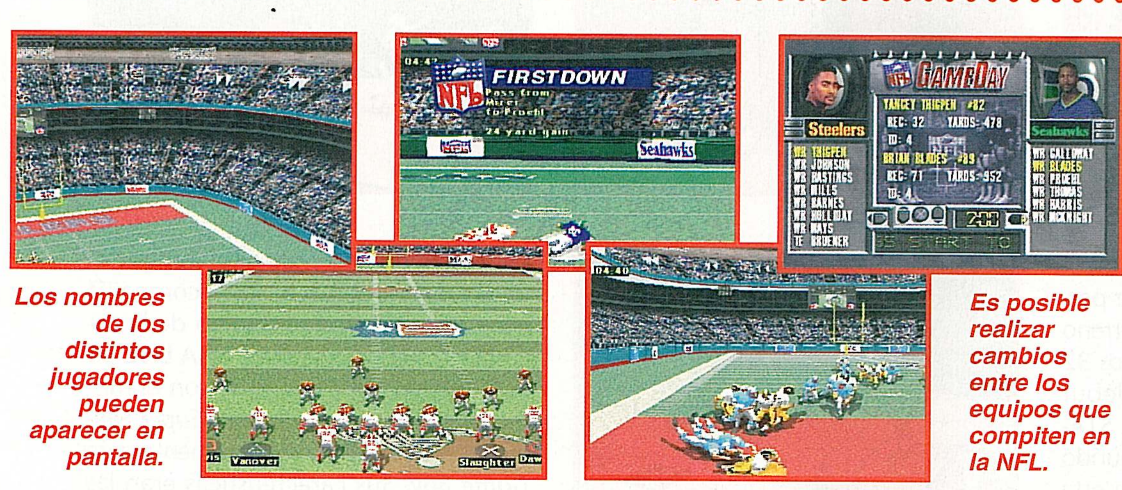


CAMARAS

El aspecto gráfico es una de las principales cualidades de este magnífico simulador.

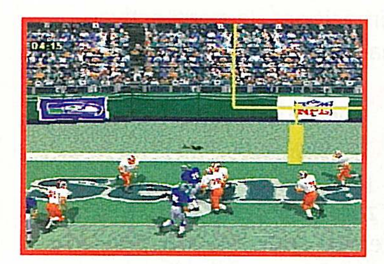
Durante el juego, únicamente es posible optar por cuatro perspectivas diferentes.

En las repeticiones hay ocho cámaras distintas con dos planos cada una.

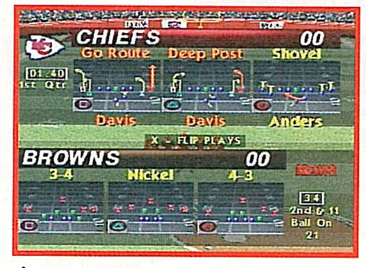


Los nombres de los distintos jugadores pueden aparecer en pantalla.

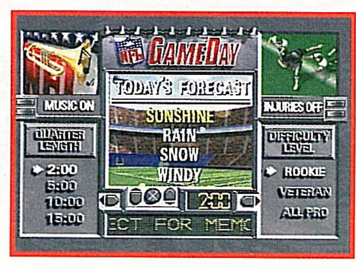
Es posible realizar cambios entre los equipos que compiten en la NFL.



JUGADAS



OPCIONES





juego es otro de sus alicientes, que se complementa con los giros de 180 grados para esquivar a otros jugadores sólo con apretar un botón. Los menús son muy simples, limitándose a ofrecer, de forma clara y sencilla, una considerable variedad de opciones. Entre las mismas destacan la posibilidad de realizar cambios, la temporada regular y los clásicos *play-off*. Si los resultados de los futuros lanzamientos de la división americana de **Sony** son tan impresionantes como los ofrecidos en **NFL GAME DAY**, a pesar de ser un deporte minoritario, no hay duda que recibiremos enormes alegrías deportivas en un inmediato futuro.

JAVIER ITURRIOZ



SONY

SONY INTERACTIVE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 91
La mezcla de sprites y polígonos con texturas ofrece un impresionante resultado. Los degradados son soberbios.

MUSICA 85
Las melodías hacen recordar las películas en las que Stallone se ponía en la piel de Rocky. Típico sabor americano.

SONIDO FX 87
La gran cantidad de efectos incluidos se pone de manifiesto en los gritos de los jugadores y en el sonido ambiente.

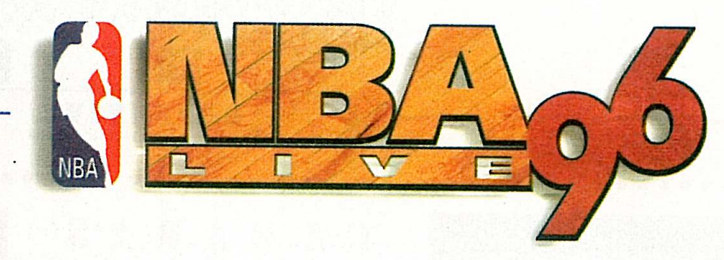
JUGABILIDAD 90
El sencillo control de los jugadores, a pesar de la gran variedad de jugadas disponibles, es su principal acierto.

GLOBAL 90
Con NFL GAME DAY llega el nuevo líder en el género de los simuladores de fútbol americano. Prueba de ello es que en Estados Unidos, cuna de esta especialidad, ha sido el compacto más vendido. Aunque los gustos del mercado español no suelen coincidir con los del otro lado del charco, no se puede dudar de su buen gusto.

+ La jugabilidad esta perfectamente compensada con la calidad gráfica del juego.

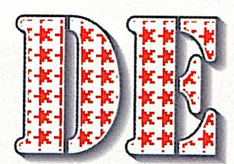
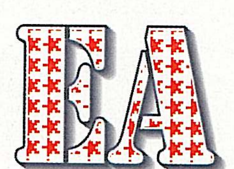
− La limitada afición en España a este deporte puede ser un serio obstáculo.



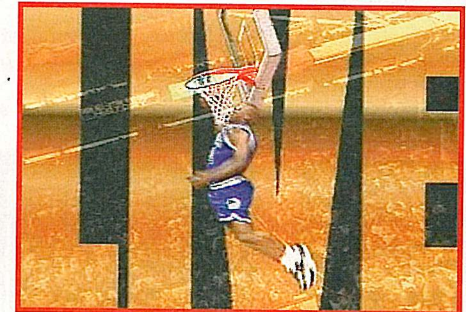


Tras ser uno de los mejores simuladores para las consolas de 16 bits, la versión de NBA LIVE´96 para PlayStation llega con el propósito de repetir suerte. El nuevo compacto mantiene la concepción habitual, aunque utiliza conjuntamente los sprites con rotaciones en 3D.

EL CAMPUS DE EA

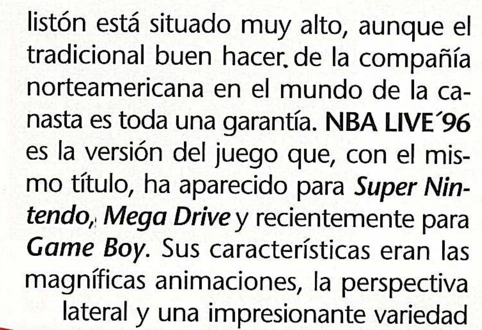



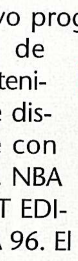






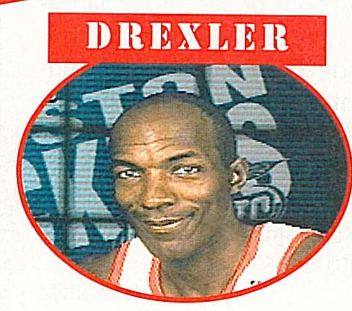
Parece que la prolífica **Electronic Arts** no quiere perder el tiempo en el terreno deportivo dentro de los 32 *bits*. Tras hacer su debut con FIFA'96 VIRTUAL STADIUM SOCCER, llega el turno al mundo de baloncesto. La competencia en esta disciplina es uno de los mayores inconvenientes del nuevo programa, ya que los usuarios de *PlayStation* ya han tenido oportunidad de disfrutar a lo grande con NBA IN THE ZONE, NBA JAM TOURNAMENT EDITION y TOTAL NBA 96. El listón está situado muy alto, aunque el tradicional buen hacer de la compañía norteamericana en el mundo de la canasta es toda una garantía. **NBA LIVE´96** es la versión del juego que, con el mismo título, ha aparecido para ***Super Nintendo***, ***Mega Drive*** y recientemente para ***Game Boy***. Sus características eran las magníficas animaciones, la perspectiva lateral y una impresionante variedad de opciones. Lógicamente, la animación de los jugadores ha sido superada con creces, utilizando detallados *sprites* en los que destaca su considerable tamaño. Este as-

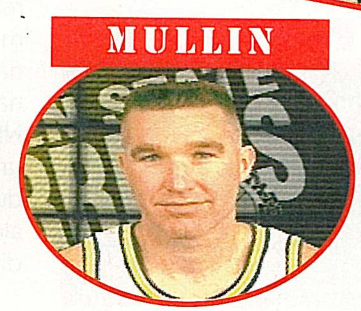


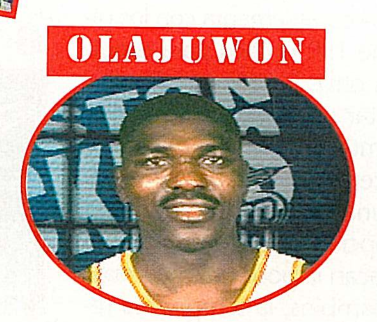




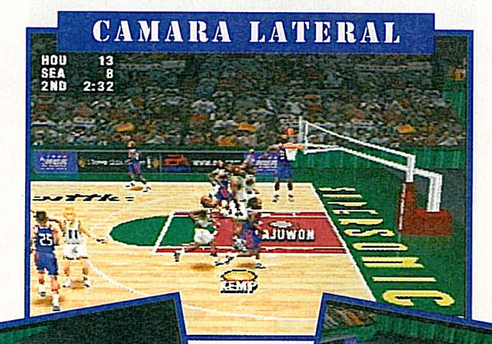




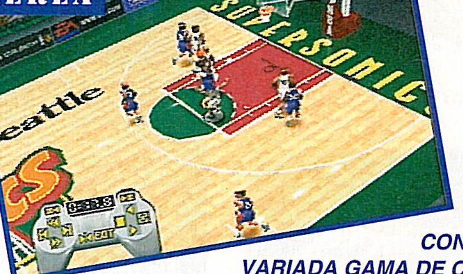


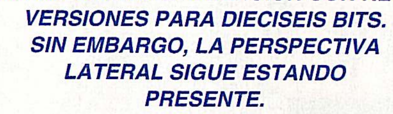










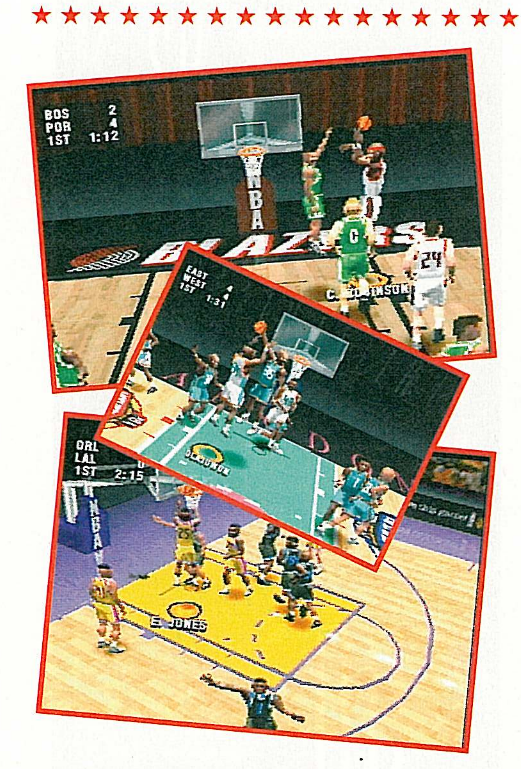


CAMARA REAL

LAS QUINCE CAMARAS INCLUIDAS EN EL NUEVO COMPACTO DE E.A. PUEDEN AGRUPARSE EN CINCO GRUPOS DIFERENTES.

ENTRE LAS OPCIONES MAS DESTACADAS SE ENCUENTRA LA POSIBILIDAD DE HACER CAMBIOS ENTRE LOS DIRENTES EQUIPOS DE LA NBA.

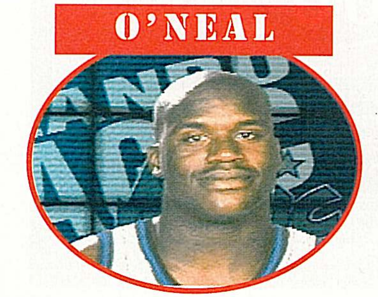
CON ESTA VARIADA GAMA DE CAMARAS Y PLANOS SE PRODUCE UNA IMPORTANTE VARIACION CON RESPECTO A LAS VERSIONES PARA DIECISEIS BITS. SIN EMBARGO, LA PERSPECTIVA LATERAL SIGUE ESTANDO PRESENTE.



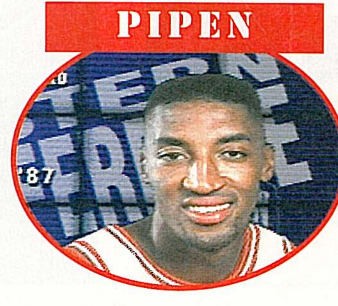
pecto lo diferencia de la tendencia predominante, que se inclina por incluir gráficos poligonales. Los mencionados *sprites* se combinan con movimientos de cámara en 3D y continuos *zooms* cuando se juega debajo de los aros. Las 15 perspectivas incorporadas se engloban en cinco grandes grupos (lateral, real, isométrica, aérea y móvil), y aunque permiten una amplia variedad visual, muchas de ellas son prácticamente iguales. El control de los jugadores no alcanza la concepción de arcade de NBA IN THE ZONE, pero sí supera con creces este aspecto de TOTAL NBA 96. Sin embargo comparte con este último título la variedad de opciones, destacando la posibili-



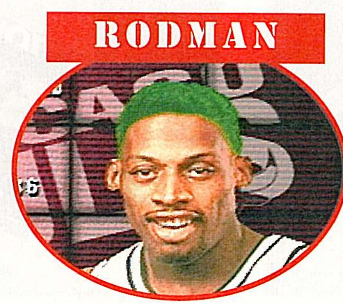
O'NEAL



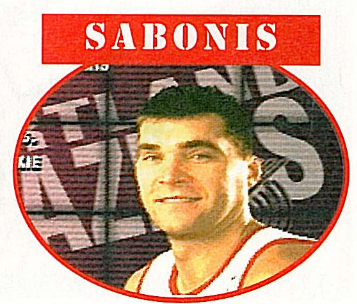
PIPEN



RODMAN



SABONIS







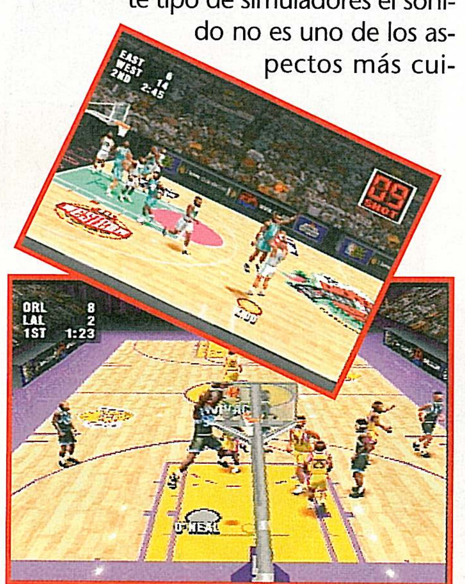


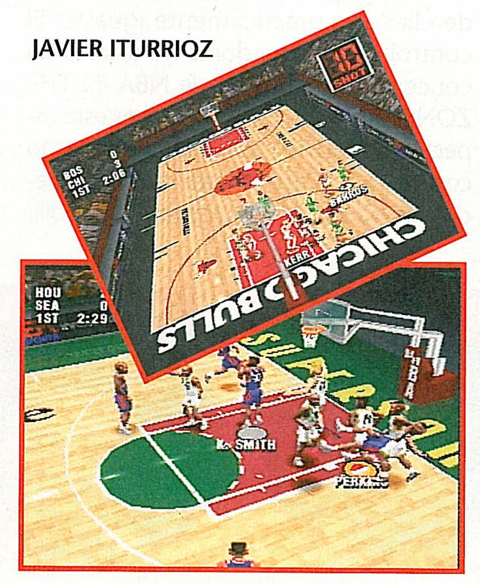
En los tiros libres se utiliza el clásico sistema de barras de precisión.

En la intro y en el resto del juego destaca la magnífica música utilizada.

dad de hacer cambios entre las diferentes franquicias y la disponibilidad de 8 jugadas de ataque y seis de defensa. Uno de los apartados más destacado es la perfecta digitalización de los rostros de los jugadores, entre los que aparece **O´Neil** y siguen faltando **Jordan** y **Barkley**. Aunque en este tipo de simuladores el sonido no es uno de los aspectos más cuidados, **Electronic Arts** ha puesto especial interés en la magnífica música, con ciertas tendencias de «máquina», que acompaña al compacto en la espectacular *intro* y durante los menús y pausas del juego. De lo que no hay ninguna duda es de la notable mejora con respecto a las versiones de FIFA´96 para 32 bits.

JAVIER ITURRIOZ

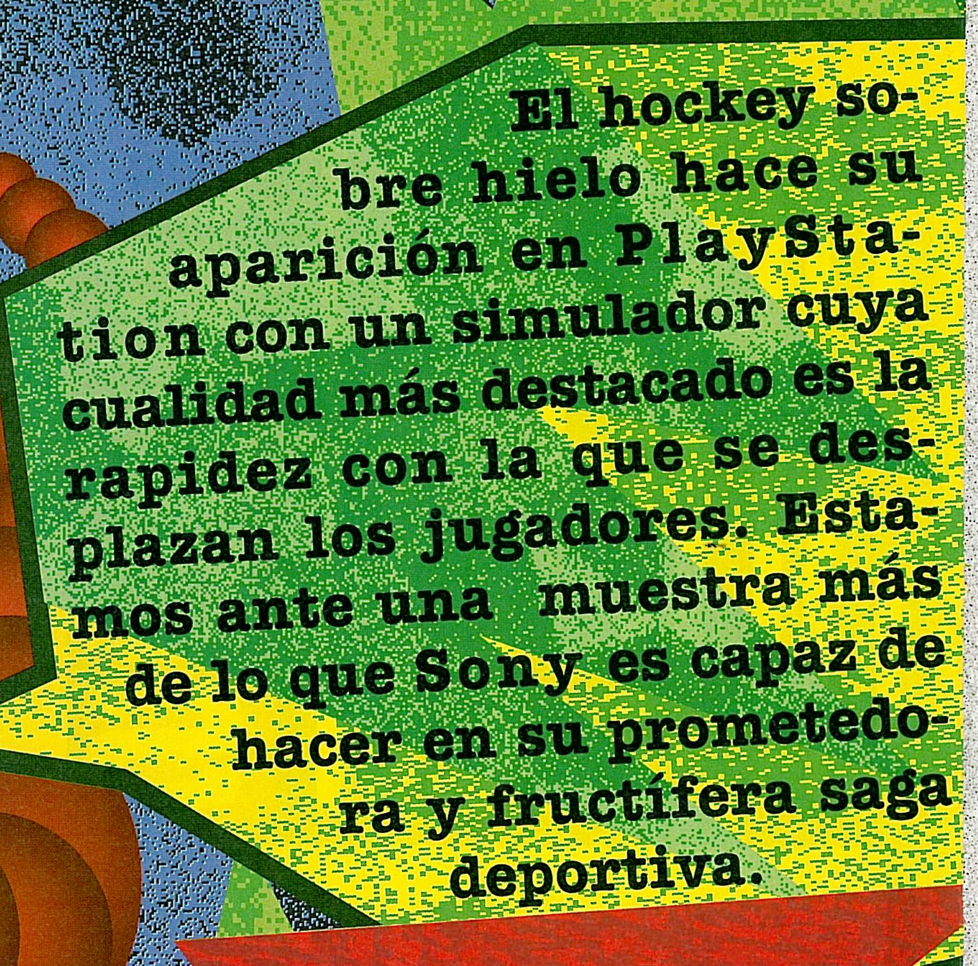






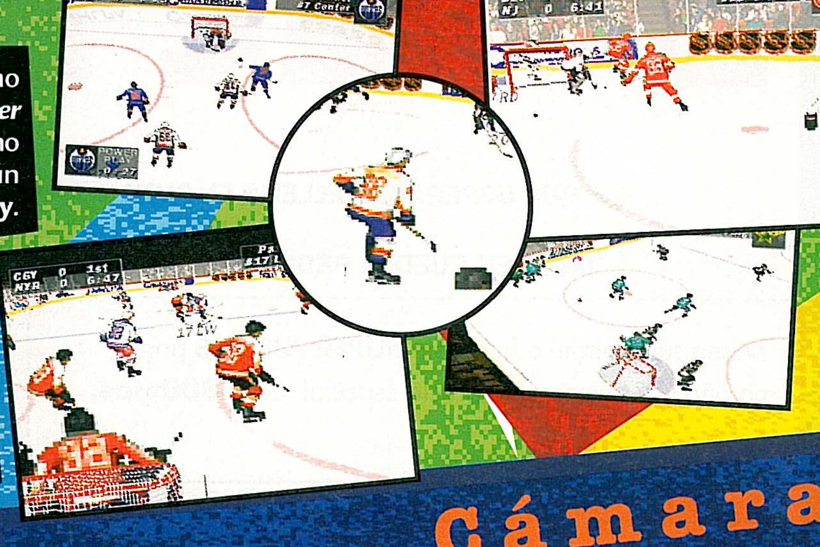
NHL FACE OFF

La máquina de picar hielo





El hockey sobre hielo, uno de los clásicos para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, no contaba aún con ningún representante en la consola de **Sony**. Ha sido la división americana de la propia **Sony** la encargada de dar vida al primer juego en esta disciplina, que llega con un poco de retraso con respecto a NHL ALL-STAR HOCKEY para ***Saturn***. La breve *intro* deja notar que se trata de un programa dinámico, en el que la velocidad es uno de sus puntos fuertes. La principal cualidad del juego es la rapidez con la que se desplazan los jugadores sobre la pista, superando con creces la ofrecida en el mencionado compacto de ***Saturn***. Además, cuatro cámaras diferentes permiten elegir la



Cámaras

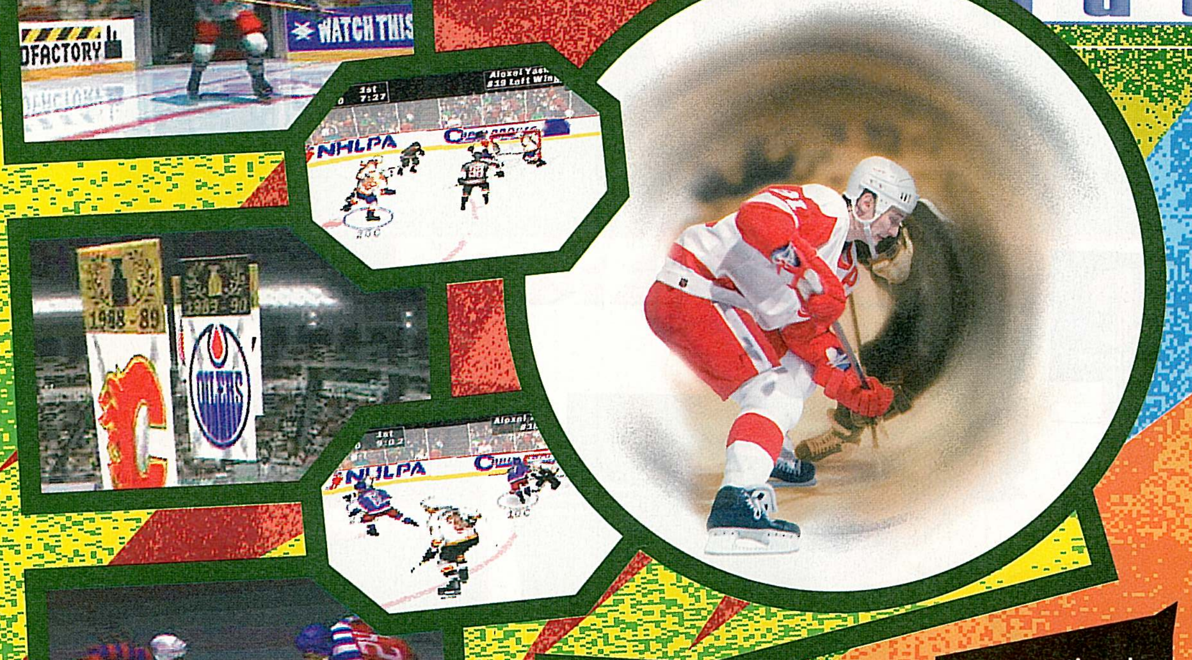
Es posible disfrutar de cuatro fantásticas vistas diferentes, entre las que destaca la perspectiva lograda con la cámara situada a pie de pista.











perspectiva deseada, aunque sin duda las imágenes más espectaculares se obtienen con la cámara a pie de pista. Con esta última es posible observar las acciones a través de la valla protectora situada en la parte posterior de las porterías. Las animaciones de los jugadores están bastante logradas, aunque no alcancen la calidad de NHL GAME DAY, el otro representante de la saga deportiva de **Sony**. Por lo que respecta a las opciones, los programadores han conseguido reunir la mayor parte de las incluidas en los clásicos del género. Dos tipos de competiciones junto a un editor de jugadores son el mejor reflejo en este aspecto. Gracias a la licencia oficial de la **NHL**, los equipos y jugadores, de los que se incluyen imágenes digitalizadas son reales. Para ser el primer programa de hockey para ***PSX***, el listón se sitúa bastante alto, aunque su jugabilidad no sea perfecta. De todas formas, hay que afirmar que **Sony** está en el buen camino.

JAVIER ITURRIOZ

NHL FACE OFF

SONY	
SONY INTERACTIVE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



La máxima espectacularidad se logra con la cámara a pie de pista. Las animaciones no son nada del otro mundo.

MUSICA

83

En la música se nota que el grupo programador es americano. Es uno de los elementos comunes con NFL GAME DAY.

SONIDO FX



El ambiente y los diferentes gritos están bastante logrados, aunque lo más destacado son las melodías de los órganos.

JUGABILIDAD



El control es sencillo, pero el juego no llega a enganchar. Quizá la excesiva velocidad tenga algo que ver con este aspecto.

GLOBAL



Este título tiene el honor de ser el primer simulador de hockey sobre hielo para PlayStation. Aunque no llega a la altura de NFL GAME DAY, es un programa más que digno dentro de la variedad deportiva ofrecida para este sistema. Sony cuenta ya con dos juegos que hacen augurar un magnífico futuro para los aficionados a lo «yankee».

+ Una buena piedra de toque para futuros lanzamientos sobre el hockey en PSX.
− La rapidez puede resultar excesiva en algunos momentos.

ESPIRAL DE MUERTE

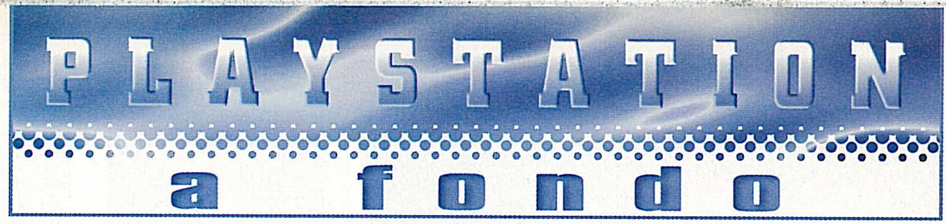


Las innovaciones que incorporaba este juego en su versión original se basaban en la posibilidad de que los escenarios podían girar 360 grados en cualquier dirección. El jugador se encuentra a bordo de una pequeña nave de combate, y tendrá que manejar con destreza los controles para recorrer los intrincados y laberínticos mapeados de las bases que hay a lo largo de todo el sistema solar. En su camino hallará resistencia por parte de androides y otros ingenios mecánicos, dependiendo del nivel de dificultad escogido. El objetivo principal de vuestra misión es destruir los generadores de energía de las bases. Antes deberéis aniquilar cuantas unidades enemigas os sea posible y rescatar a los científicos retenidos en celdas. Una vez destruido el generador, deberéis acudir a la salida antes de que la base explote. Si no lo hacéis dentro del tiempo establecido perderéis una vida aunque paséis al siguiente nivel. Además de las 27 fases que comprende **DESCENT**, hay tres niveles secretos repletos de objetos útiles y, por supuesto, con naves enemigas esperando al acecho.

El juego se presenta en una perspectiva en primera persona, con el marco del interior de la

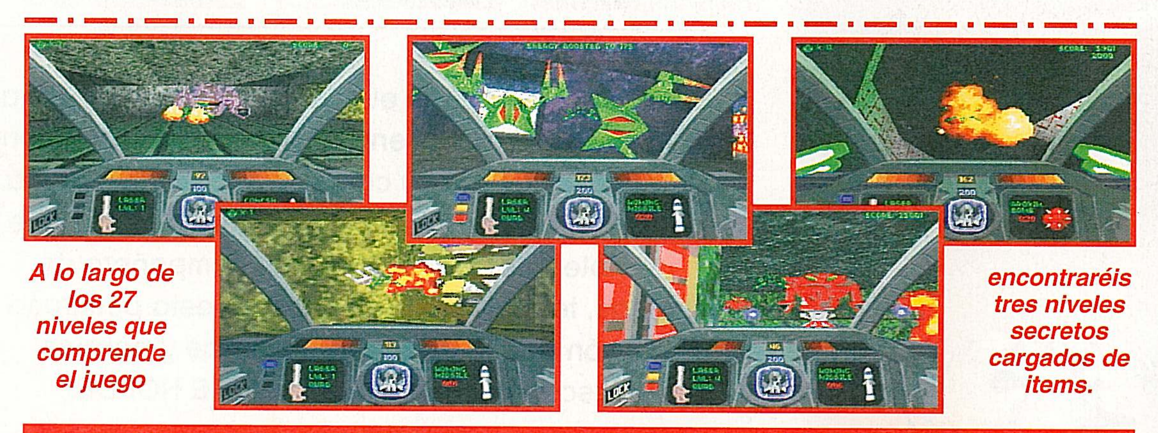
generador

Este es el mecanismo que hay que destruir para pasar de nivel, excepto en la fase final.





SHOOT'EM-UP



A lo largo de los 27 niveles que comprende el juego encontraréis tres niveles secretos cargados de items.

niveles secretos

nave y todos sus indicadores. En opciones podéis elegir la vista a pantalla completa y el marco de la nave desaparecerá ofreciendo una mejor visión de vuestro entorno. Aún así, **DESCENT** no llega a ocupar la pantálla entera del televisor, gracias a lo cual el desplazamiento por los escenarios es suave y no tiene nada que envidiar de la versión para *PC*. Los efectos de luz son formidables, sobre todo cuando disparáis los láser que iluminan progresivamente los pasillos oscuros de cualquiera de las bases. Uno de los inconvenientes es el mapa tridimensional que se supone ha de guiaros por recovecos de cada nivel. Es complicado hacerse una idea de la dirección que hay que seguir, ya que el entramado alámbrico que conforma el mapa se superpone y puede llegar a volveros locos. En lo que se refiere al control de la nave, en un principio resultará complicado, pero gracias a la funcionalidad del *control-pad* de ***PlayStation*** en el segundo o tercer nivel, como mucho, seréis auténticos ases del espacio. Entonces podréis apreciar que **DESCENT** es jugable y divertido. Como contrapunto hay que señalar que el diseño y los objetivos de los 27 niveles, exceptuando la configuración del mapeado y algunas texturas, es casi idéntica en todo el juego. En resumen, si eres un fanático de los juegos tipo DOOM, **DESCENT** supondrá una buena compra de la que, estoy seguro, no te arrepentirás.

R. DREAMER

the end









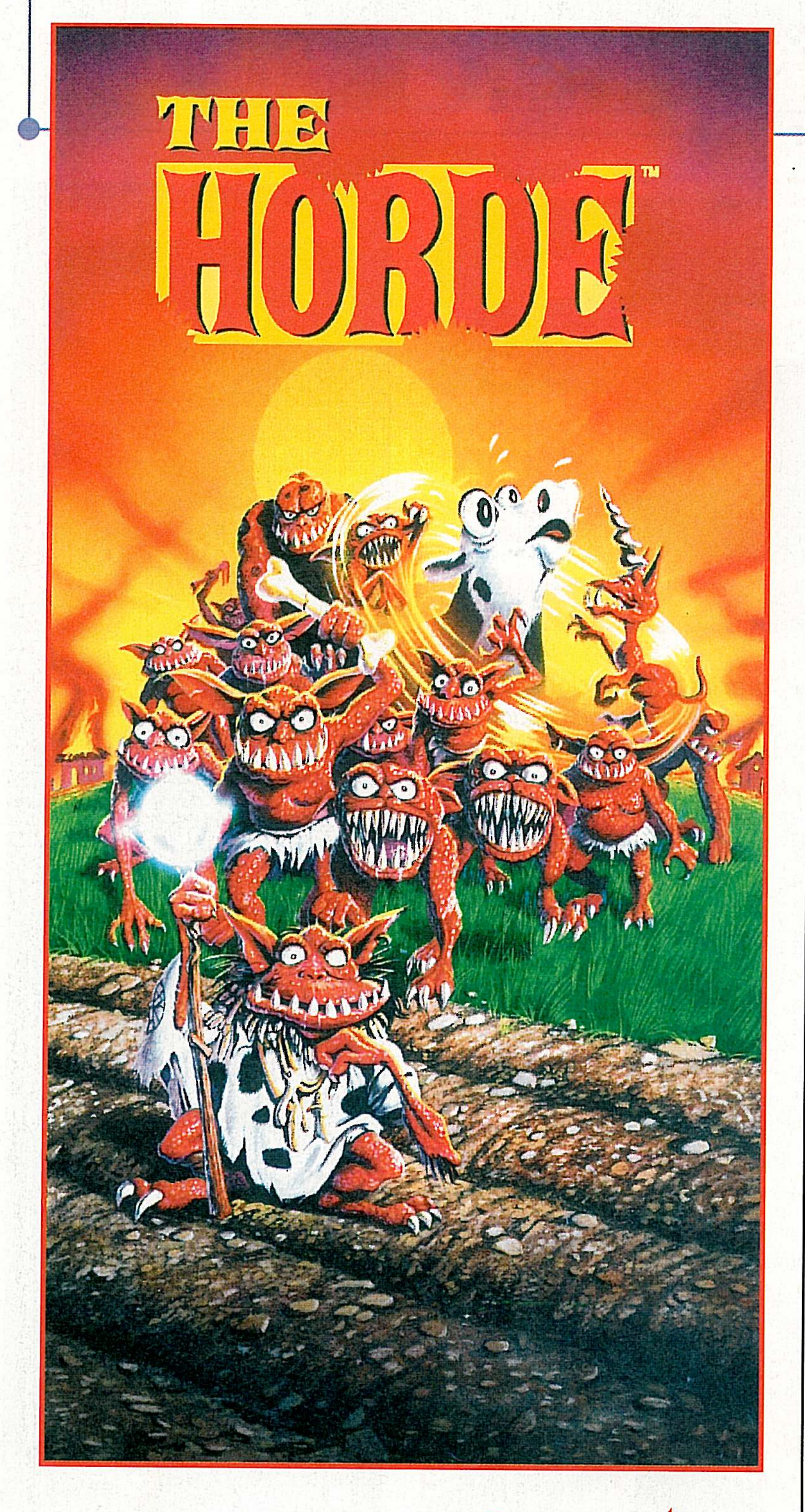
jefe final



En el último nivel, vuestro objetivo no será un generador. Aquí tendréis que buscar la guarida del jefe final. Se trata de una nave que puede desaparecer y dispararte por la espalda.

final boss





EL ULTIMO GRAN HEROE






Kirk Cameron ha sido el elegido para protagonizar una espectacular aventura. Sus habilidades con la espada junto a su capacidad como estratega serán sus mejores armas para luchar contra los terribles Hordlings. Tú, como compañero de fatigas, tendrás que ayudarle en esta peligrosa misión que te trasladará a tierras y parajes desconocidos. Acaba con THE HORDE.

La compañía alemana **BMG** ha traído hasta ***Saturn*** uno de los juegos más populares y a la vez aburridos que salieron en *PC* y *3DO*: **THE HORDE**. Este título cuenta con la inestimable colaboración del famoso actor **Kirk Cameron**, protagonizando a nuestro pequeño héroe Chaucey, y **Michael Gregory** (ROBOCOP, DESAFIO TOTAL ...) en el papel del malvado High Chancellor. Tu misión es muy simple, debes intentar construir un pequeño imperio a lo largo de cuatro peligrosas tierras del reino, a las que tendrás que defender de los babosos Hordlings, unos seres asquerosos y despreciables que devorarán todo lo que construyas o críes. Este título cuenta con 35 minutos de vídeo digital en el que, brevemente, se cuenta la historia y cómo se desarrolla la aventura. La propia acción transcurre bajo una perspectiva isométrica, en donde se puede ver tanto lo que construyes, como por dónde te atacan los enemigos. Para la construcción del pueblo posees un completo menú a través del cual, y dependiendo de tu dinero, puedes construir chozas, palacios, huertas, muros, criar vacas, contratar arqueros, alquilar soldados, etc...





Este es el típico juego de estrategia que encanta a unos y aburre a los demás.







LA TIENDA



Sin la ayuda de la tienda, te será muy difícil acabar con los Hordlings.

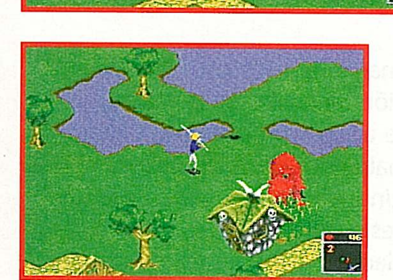
Los objetos que puedes encontrar en ella son ilimitados.

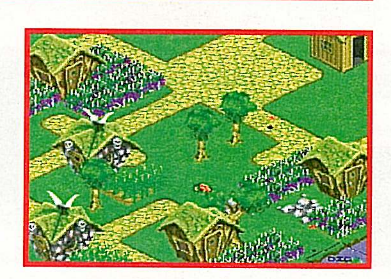


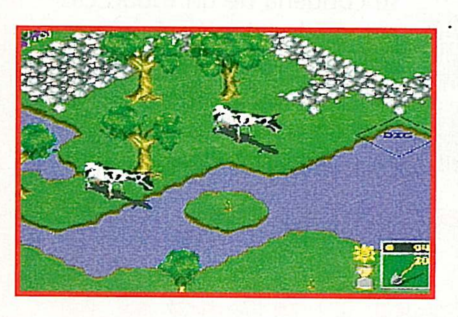
Una vez que ya no puedas hacer nada más, aparecerán los Hordlings para intentar destruir lo máximo posible, y cuando estes medio muerto, aparecerá el High Chancellor para cobrarte los indeseables impuestos. A partir de este momento participas activamente en la acción, manejando a nuestro héroe para pulverizar a los enemigos a espadazos. La acción del juego va acompañada de unos mediocres y escasos efectos de sonido (aunque graciosos), y unas melodías que se convierten en monótonas y aburridas después de un par de horas de juego. Aunque el título es bastante original, cuando pasa cierto tiempo se vuelve un poco desesperante debido a su excesiva complejidad, pero los aficionados a los juegos de estrategia y los fans de **Kirk Cameron**, sabrán cogerle gustillo.

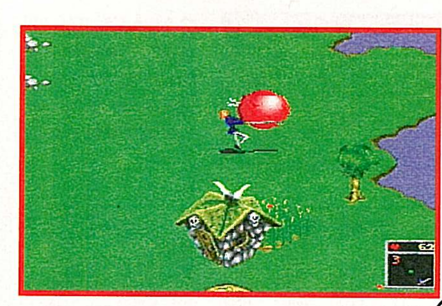
ASIKITANGA
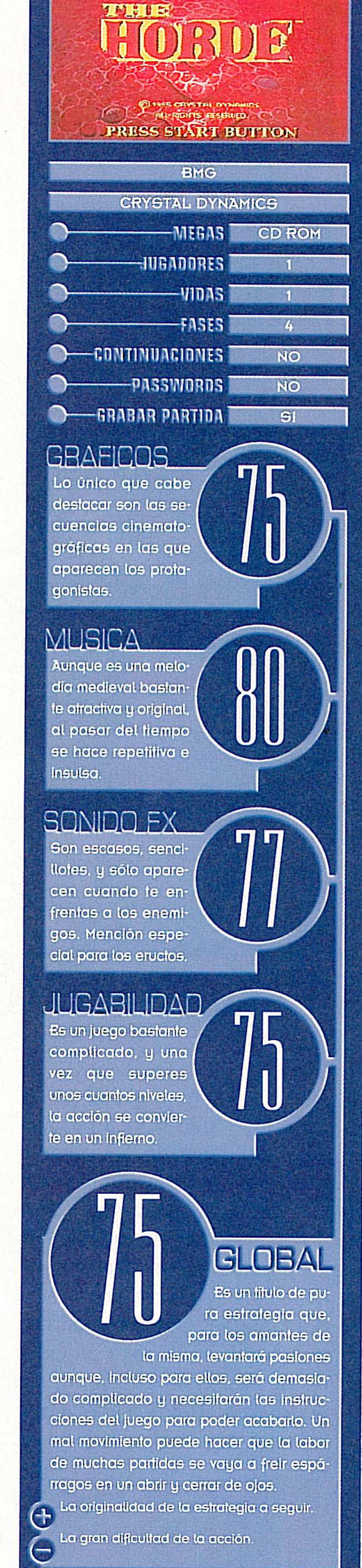




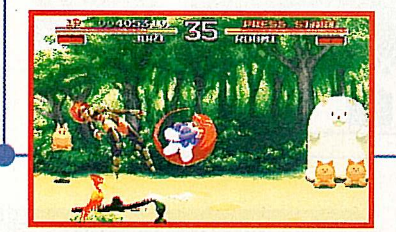
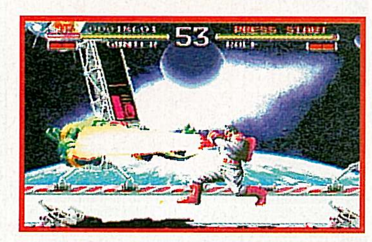


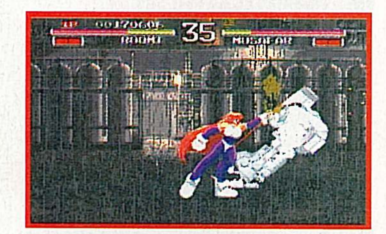


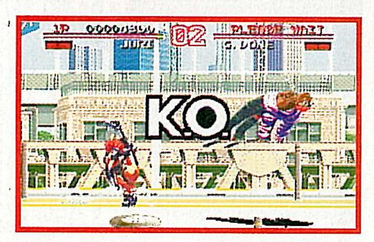






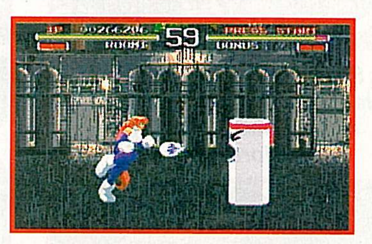


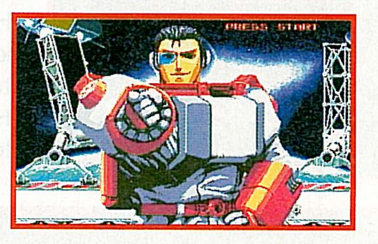
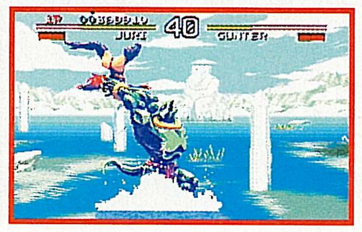




Dentro de esa particular «gira» que están realizando varios juegos por todos los nuevos sistemas, ahora le toca el turno de recibir el juego de recreativa GALAXY FIGHT a los 32 bits de Sega.





UNA ESTRELLA CAIDA

La normalidad no ha sido nunca ningún pecado. Las gentes, los banqueros, los editores y los siempre despreciables Jefes de Arte, andan siempre como locos detrás de la deseada normalidad. Una normalidad que podría equivaler a un estado de sosiego y equilibrio, de tranquilidad tras una época turbulenta de subidas, bajadas y malos momentos. Pero esa visión tan idílica de la vida no vale apenas un pimiento cuando hablamos de videojuegos.

Un juego que no destaque del resto, que no posea una identidad propia y signos distintivos, se condena de un modo casi automático al cajón de los programas mediocres. **GALAXY FIGHT** para ***Saturn*** es otra conversión más (antes pasó por *Neo Geo CD* y *PlayStation*) de



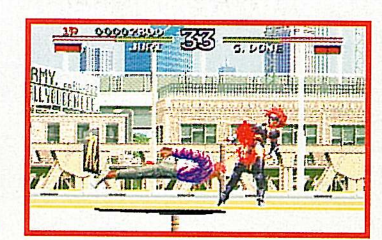


GALAXY FIGHT para Saturn es una réplica casi exacta de sus antecesores.



LUCHADORES





RECORD



Aunque la espectacularidad no es uno de los apartados más fuertes en GALAXY FIGHT, siempre hay un lugar para las mágias y los poderosos combos. Si te gustan los juegos de lucha de corte clásico, este título puede ser una buena opción.







B O N U S







J E F E

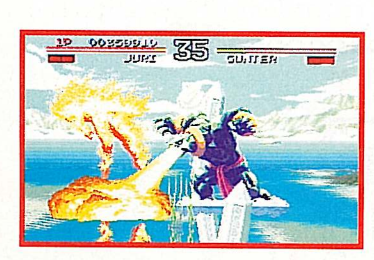


Además de los personajes principales del juego, GALAXY FIGHT cuenta con otros dos curiosos enemigos: Bonus, un saco de entrenamiento, y Jacob, un conejo transformista.

Una auténtica máquina de repartir que te pondrá las pilas en dos minutos.

un juego de lucha que no causó demasiado alboroto en los salones recreativos. Técnicamente correcto, clásico en su diseño y jugable como la gran mayoría de los títulos de este género, **GALAXY FIGHT** tiene como principales defectos su escasa espectacularidad gráfica y un tiempo de carga superior a las otras versiones, aunque sin llegar a ser desesperante. Luchadores variopintos (unos más logrados que otros), escenarios variados (alguno demasiado oscuro y poco brillante), un buen efecto de *zoom*, dos fases de *bonus* y la presencia de un poderoso jefe final, son otras peculiaridades que encontraremos en **GALAXY FIGHT**. En definitiva, un juego con sabor y formas añejas que pierde muchísimos enteros cuando miramos las últimas maravillas aparecidas en el género de lucha, al no contar con su explosiva jugabilidad ni con su increíble espectacularidad.

DE LUCAR









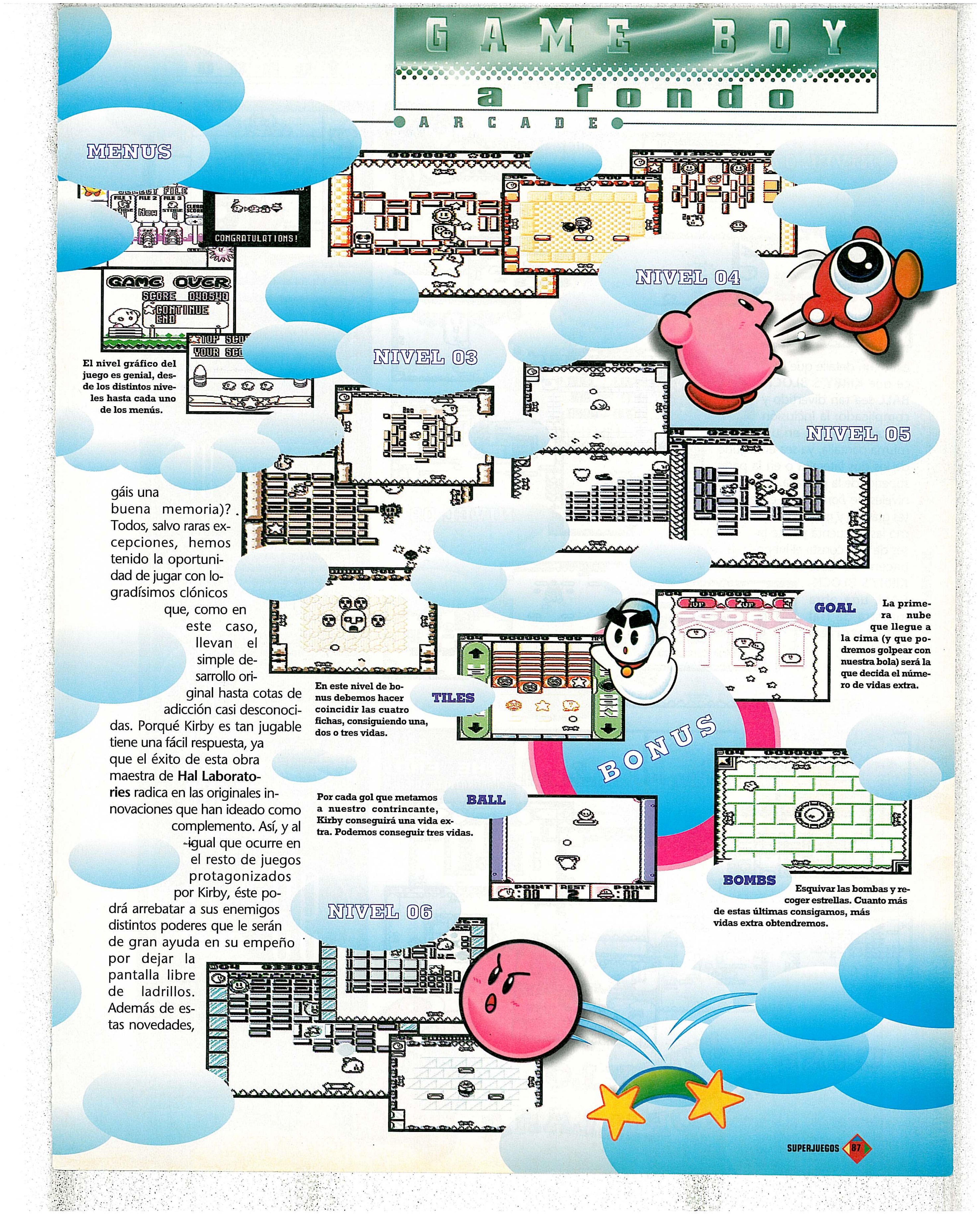


EL CIELO ESTA ENLADRILLADO...

Hay que reconocer que cada nuevo lanzamiento que protagoniza la mascota de Hal es recibido con la seguridad de que todo lo suyo es sinónimo de calidad.

Y en esta ocasión, por supuesto, no va a ser diferente. Kirby vuelve a la carga con un sistema de juego que, como ya os comentábamos el mes pasado, es casi igual de viejo que los propios videojuegos. Y es que, ¿quién no ha jugado alguna vez con el clásico juego de los ladrillos (BREAKOUT para los que ten-

He aquí el mapa al comenzar el juego, y como queda una vez superemos todos los niveles de KIRBY'S BLOCKBALL.



El nivel gráfico del juego es genial, desde los distintos niveles hasta cada uno de los menús.

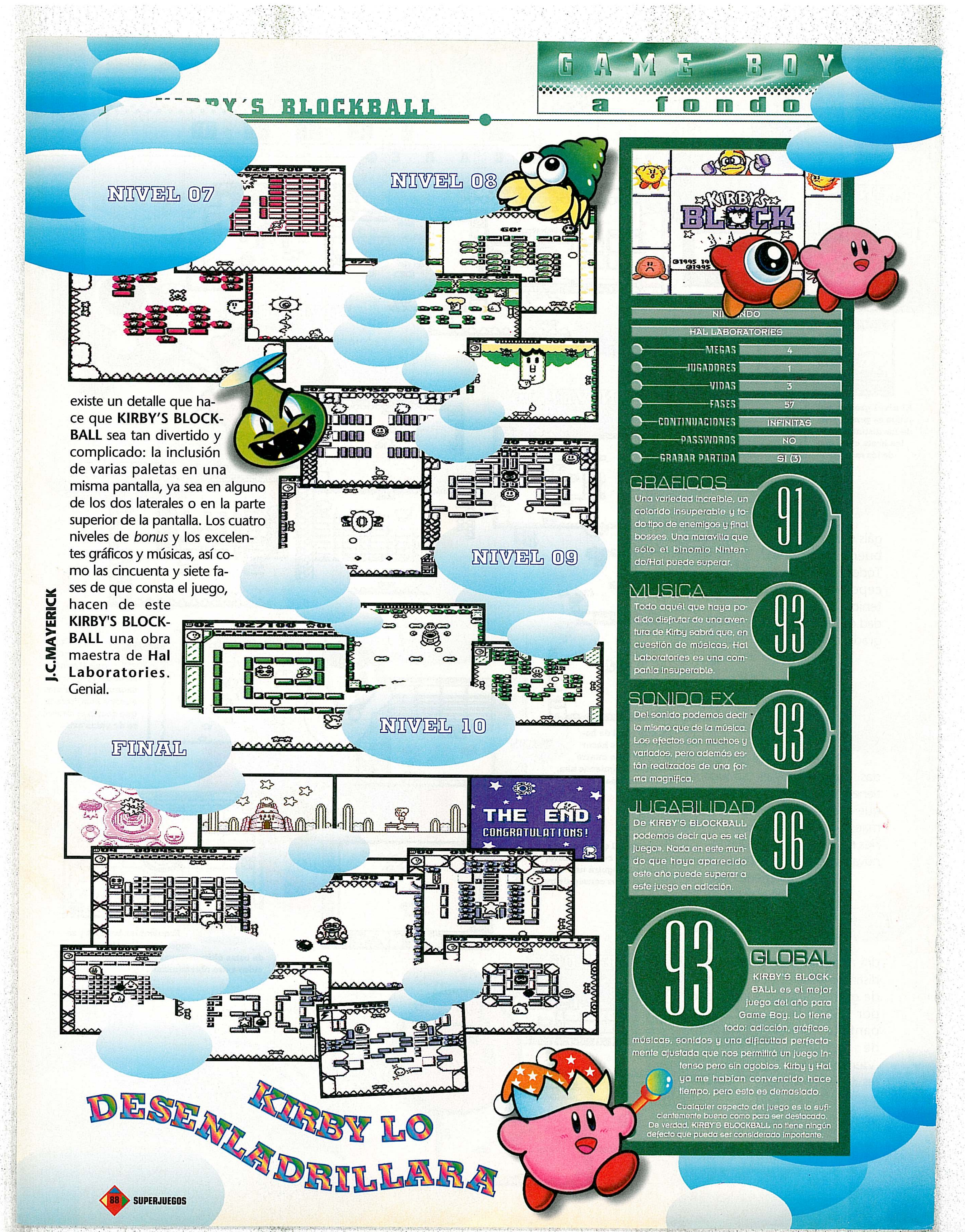
gáis una buena memoria)? Todos, salvo raras excepciones, hemos tenido la oportunidad de jugar con logradísimos clónicos que, como en este caso, llevan el simple desarrollo original hasta cotas de adicción casi desconocidas. Porqué Kirby es tan jugable tiene una fácil respuesta, ya que el éxito de esta obra maestra de **Hal Laboratories** radica en las originales innovaciones que han ideado como complemento. Así, y al igual que ocurre en el resto de juegos protagonizados por Kirby, éste podrá arrebatar a sus enemigos distintos poderes que le serán de gran ayuda en su empeño por dejar la pantalla libre de ladrillos. Además de estas novedades,

GOAL La primera nube que llegue a la cima (y que podremos golpear con nuestra bola) será la que decida el número de vidas extra.

TILES En este nivel de bonus debemos hacer coincidir las cuatro fichas, consiguiendo una, dos o tres vidas.

BALL Por cada gol que metamos a nuestro contrincante, Kirby conseguirá una vida extra. Podemos conseguir tres vidas.

BOMBS Esquivar las bombas y recoger estrellas. Cuanto más de estas últimas consigamos, más vidas extra obtendremos.



...existe un detalle que hace que **KIRBY'S BLOCKBALL** sea tan divertido y complicado: la inclusión de varias paletas en una misma pantalla, ya sea en alguno de los dos laterales o en la parte superior de la pantalla. Los cuatro niveles de *bonus* y los excelentes gráficos y músicas, así como las cincuenta y siete fases de que consta el juego, hacen de este **KIRBY'S BLOCKBALL** una obra maestra de **Hal Laboratories**. Genial.

J.C.MAYERICK

NINTENDO	
HAL LABORATORIES	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	57
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI (3)

GRAFICOS 91

Una variedad increíble, un colorido insuperable y todo tipo de enemigos y final bosses. Una maravilla que sólo el binomio Nintendo/Hal puede superar.

MUSICA 93

Todo aquél que haya podido disfrutar de una aventura de Kirby sabrá que, en cuestión de músicas, Hal Laboratories es una compañía insuperable.

SONIDO FX 93

Del sonido podemos decir lo mismo que de la música. Los efectos son muchos y variados, pero además están realizados de una forma magnífica.

JUGABILIDAD 96

De KIRBY'S BLOCKBALL podemos decir que es «el juego». Nada en este mundo que haya aparecido este año puede superar a este juego en adicción.

GLOBAL 93

KIRBY'S BLOCKBALL es el mejor juego del año para Game Boy. Lo tiene todo: adicción, gráficos, músicas, sonidos y una dificultad perfectamente ajustada que nos permitirá un juego intenso pero sin agobios. Kirby y Hal ya me habían convencido hace tiempo, pero esto es demasiado.

Cualquier aspecto del juego es lo suficientemente bueno como para ser destacado. De verdad, KIRBY'S BLOCKBALL no tiene ningún defecto que pueda ser considerado importante.

KIRBY LO DESENLADRILLARA

LLEGA EL CÓMIC DE LA PELÍCULA MÁS ALUCINANTE



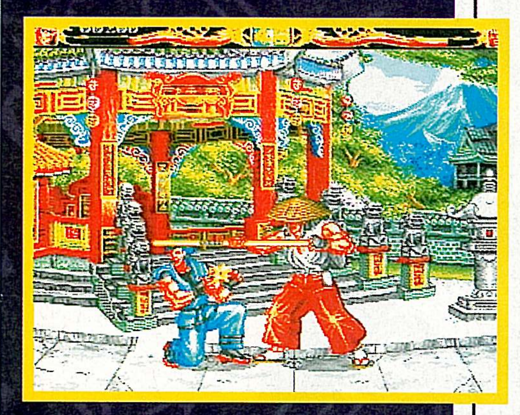
AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

FIGHTING SPIRITS

LLEGA EL BEAT'EM-UP DEFINITIVO

Hace un par de meses os avanzábamos la pronta aparición de un gran juego que la novel compañía Evolution iba a lanzar. Pues bien, los creadores de este juego, Light Shock, han cambiado de compañía, siendo distribuidos por Neo, empresa germana que se está consolidando



cómo la sucesora europea de Team 17. FIGHTING SPIRITS, que promete aunar la espectacularidad de SNK con la jugabilidad de STREET FIGHTER, contará con 10 personajes, 30 músicas distintas, incluyendo una cantada, 20 intros, 4 modos de juego, fase de bonus y opción para conectar el pad de CD32. La versión para AGA tendrá animaciones extra, mejores fondos, efectos de luz, más voces y se moverá a 50 frames por segundo. Por su parte, la versión de A500 cuenta con 64 colores simultáneos en pantalla.



LAS AVENTURAS DE UN MUÑECO A CUERDA

Posiblemente el nombre de **Mutation Software** no os suene de mucho, pero si os digo que son los responsables del DOODLEBUG de **Core**, seguro que la cosa cambia. Pues bien, ahora, y sin ninguna compañía grande que les respalde, han decidido lanzar su nueva producción por su cuenta y riesgo. Este juego, concebido como una segunda parte del título citado antes, mantiene muchas similitudes con el anterior. Tan solo se han cambiado los personajes y los fondos, pero el resto es bastante igual. La versión *AGA* cuenta con unos coloristas decorados bastante similares en cuanto a ambientación a los de CLOCKWORK KNIGHT. Además cuenta con unos enemigos bastante grandes y espectaculares.



TOP OLIMPIADAS

Juego	Compañía	Formato	Nota
SUMMER EDITION	EPYX	A500	92
SUMMER OLYMPIX	FLAIR	CD32	89
SUMMER GAMES I + II	EPYX	A500	86
INT.SPORT CHALLENGE	EMPIRE	A500	83
DALEY THOMPSON 2	OCEAN	A500	80

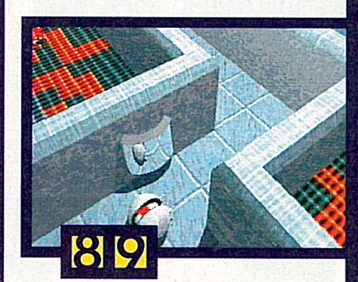
NOVEDADES



77

RUFFIAN

Retrasado su lanzamiento varias veces, por fin llega este irregular arcade de Grandslam. Fondos mediocres, enemigos no muy allá y una gran jugabilidad para este jue-

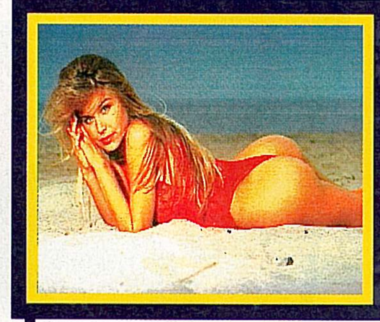


89

SPHERICAL WORLDS

Con reminiscencias de ROCK & ROLL y ALIEN BREED, los germanos Neo presentan este fenomenal arcade que cuenta con un elevado número de niveles.

DEMO DEL MES



BODY SHOP

Famosas entre los usuarios de avanzada edad, estas recopilaciones de «Maravillas de la vida», son todo un deleite visual y poético. Los ingleses NFA son los responables de tan magna obra.

Con los calores veraniegos invadiendo nuestra península hemos decidido hacer esta sección lo más refrescante posible. Por eso este mes no habrá consultorio y tendremos una review muy especial. Ahora podéis escribir a esta dirección de Internet: super.juegos@mad.servicom.es



NOTICIAS

¿QUE PASA CON LOS NUEVOS AMIGAS?

Despues de la compra de *Amiga* por parte de **Viscorp**, parece que las cosas se están volviendo a liar. De momento el proyecto ***Walker*** está parado, los *Power Amiga* los está desarrollando por su cuenta **Pios**, que serán los primeros en lanzar el ordenador, al tiempo que **Phase V** termina la placa *Power* de *A1200*. ¿Qué pasará? Seguiremos informando.

UNA NUEVA MANERA DE VER TU ORDENADOR

Por fin tendremos disponible un nuevo monitor para nuestro *Amiga*. Se trata del modelo *M1764*, y su principal virtud es la de disponer de 17 pulgadas, todo un lujo sin duda. Además admite todas las resoluciones de *Amiga*, sin ningún tipo de parpadeo ni temblor.

T F X

EL AVION DE OCEAN SIN PERMISO DE DESPEGUE



Hace casi un año, la multinacional Ocean anunciaba a bombo y platillo el lanzamiento para Amiga de la segunda parte de F-29 RETALIATOR, pero a estas alturas nadie lo ha visto en las tiendas. ¿Dónde está TFX? Nosotros hemos intentado descubrirlo, y según hemos averiguado, el juego no saldrá a la calle hasta que aparezcan los nuevos Amiga, ya que el juego es demasido complejo. ¿Sabrán que existen aceleradoras?

LLEGA EL SEGUNDO ACTION-RPG PARA AMIGA

Otro gran juego que por fin ha encontrado distribuidora es LEGENDS de **Krisalys**. Se trata de una aventura que recuerda bastante al SPHERIS LEGACY de **Team 17** pero mucho más dinámica. Este *RPG* está formado por cuatro aventuras independientes que transcurren en el lejano Oeste, Egipto y el Imperio Azteca, todas ellas completamente distintas entre



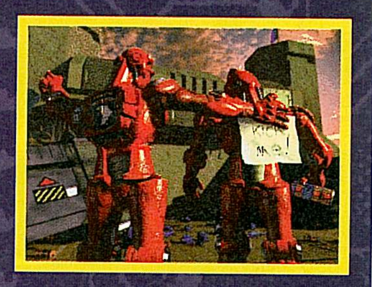
sí (cambian incluso los personajes centrales). LEGENDS aparerá primero para máquinas *AGA*, y tiempo después lo hará para el resto de «*Amigas*».



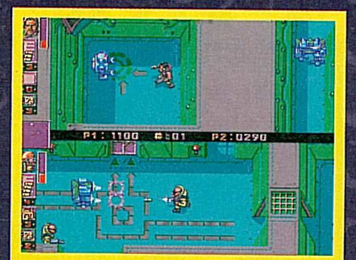
B I T M A P B R O T H E R S

LA TEORIA DEL CAOS SIGUE GANANDO ADEPTOS



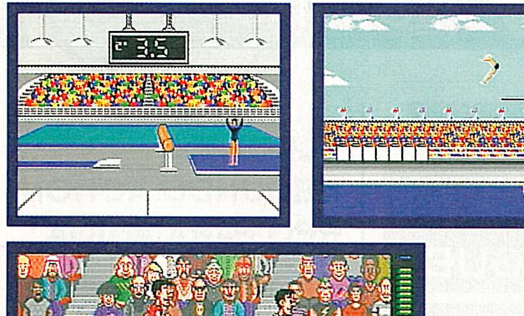
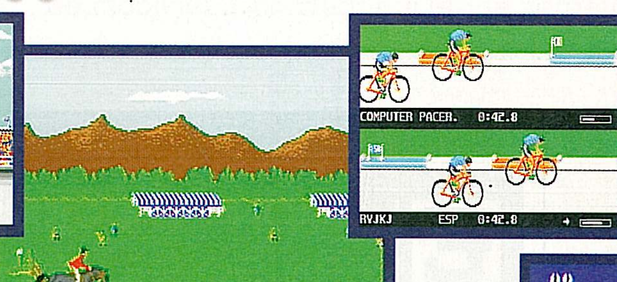


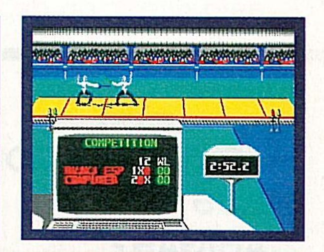
Por fin, y tras unos meses en los que parecía que habían abandonado el proyecto, los Bitmap Bros han terminado CHAOS ENGINE 2 y aparecerá en las tiendas pasado el verano. Esta continuación contará con pantalla partida para dos jugadores, teniendo así libertad de acción completa. También se están encargando de la conversión de su juego de PC Z, que va de estrategia y tiene un gran sentido del humor. Sólo saldrá para «Amigas» con 68030 o superior.









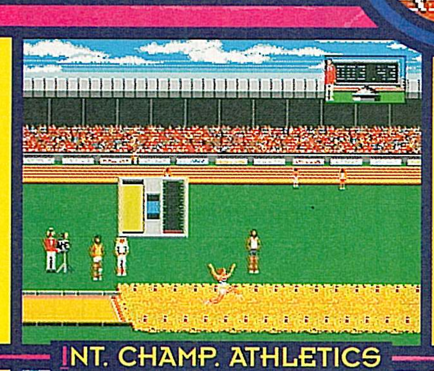
SUMMER GAMES



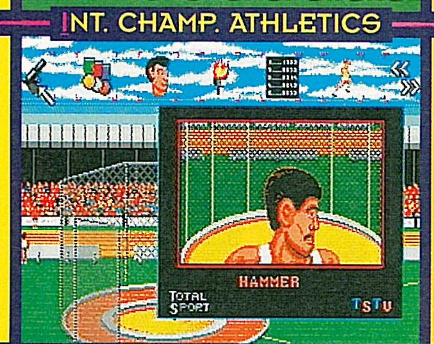
SUMMER OLIMPIX







INT. CHAMP. ATHLETICS

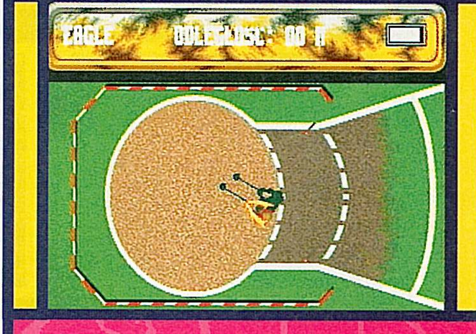






OLIMPIADA 96





EN FORMA...

Aprovechando la proximidad de los Juegos Olímpicos de Atlanta, hemos decidido incluir este mes una review un tanto especial con algunos de los mejores juegos de Olimpiadas que existen. Entre todos los que hemos analizado, dos destacan sobre los demás: **SUMMER OLIMPYX** de Flair y **THE GAMES: SUMMER EDITION** de Epyx. De estos dos hemos elegido como mejor juego al segundo, que aunque ya cuenta con ocho años de existencia sigue siendo tan divertido y adictivo como el primer día. El resto que hemos incluido son: **DALEY THOMPSON´S 88**, continuación del legendario **DECATHLON**; **SUPER SPORT CHALLENGE** de los franceses Microids, uno de los primeros que incorporaba pruebas isométricas; el legendário **SUMMER GAMES**, que tantas horas de juego dió a los usuarios de Commodore 64 y

THE GAMES SUMMER ED.

Con ocho pruebas distintas, GAMES SUMMER EDITION mezcla las cualidades del legendario HYPER SPORTS con espectaculares gráficos (para su época, claro). Pero lo que le hace merecedor del Oro de los simuladores olímpicos es el sentido del humor y los múltiples detalles geniales. Por ejemplo, en la prueba de martillo, si no lanzamos bien podremos salir volando por los aires.



A 500	
WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	2
RAM	512
INSTALABLE	NO

89	GRAFICOS
86	SONIDO
80	MUSICA
93	JUGABILIDAD
92	GLOBAL

Aunque son muchos los juegos de este estilo que han salido desde que Epyx lanzó GSE, sigue siendo el preferido de la redacción de SUPER JUEGOS, gracias a sus muchas pruebas.

DALEY THOMPSON'S

SUPER SPORT CH.

CON AMIGA

finalmente los deprimentes **INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS** y **OLIMPIADA 96**, aparecido tan solo hace unos días en Polonia y cuyos gráficos y sonidos nos recuerdan a un juego de 8 bits. Hemos intentado que estén todos, pero hay algunos que no han cabido en este reportaje, como **INTERNATIONAL SPORTS** de Empire, que incluye la prueba de maratón, y los espectaculares e injugables **ARENA** y **CARL LEWIS CHALLENGE** de Psygnosis. Tampoco debemos olvidarnos del fiasco que Ocean lanzó en las Olimpiadas de Barcelona, **ESPAÑA: THE GAMES**, una complicadísima e intragable macedonia de pruebas a cada cual más penosa. Suponemos que en los próximos meses se sucederán los lanzamientos inspirados en este tema, que aprovecharán el filón del evento. Os mantendremos informados.

A PIE DE PISTA

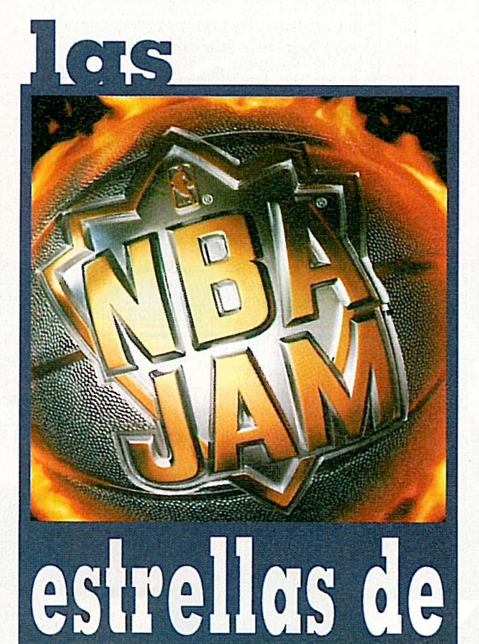
ACCLAIM SE ENCUENTRA ENTRE LAS COMPAÑIAS DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MAYOR PRESTIGIO. UNA DE LAS CLAVES DEL MISMO ES SU SAGA DE LANZAMIENTOS DEPORTIVOS QUE, MEDIANTE DIFERENTES DISCIPLINAS, HA LOGRADO CREAR UNA IMAGEN DE CALIDAD EN UN MERCADO MUY COMPETITIVO. SU TITULO ESTRELLA ES SIN DUDA NBA JAM, AUNQUE EXISTE TODA UNA LARGA LISTA DE LANZAMIENTOS ANTES Y DESPUES DEL CITADO PROGRAMA.

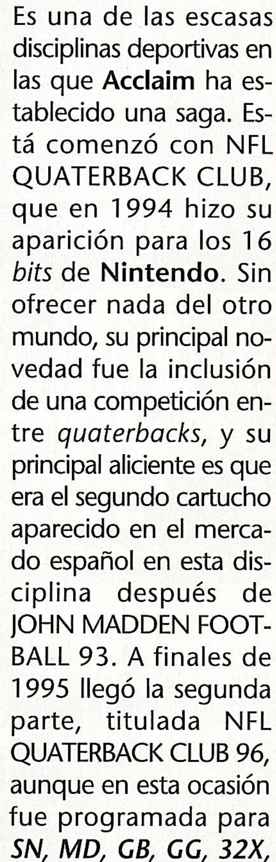
JAVIER ITURRIOZ






las estrellas de ACCLAIM

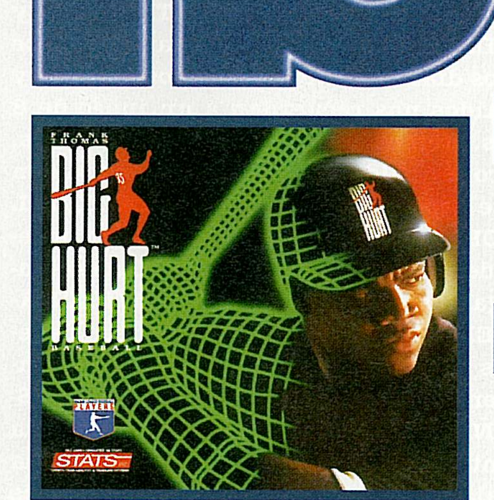




Acclaim comenzó su andadura en el mundo de los videojuegos en 1987 con algunos lanzamientos para *NES* que en la mayoría de los casos no llegaron al mercado español. Sus primeros éxitos (WRESTLEMANIA, RAMBO y AIRWOLF) no hacían prever que la compañía norteamericana se convertiría con el paso del tiempo en una de las líderes del mercado. La apertura a *Game Boy* (1990), y a las diferentes consolas de **Sega** y *Super Nintendo* (1991) constituyó un empuje recientemente respaldado por su entrada en los nuevos sistemas.

Fútbol Americano

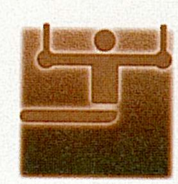
Es una de las escasas disciplinas deportivas en las que **Acclaim** ha establecido una saga. Está comenzó con NFL QUATERBACK CLUB, que en 1994 hizo su aparición para los 16 *bits* de **Nintendo**. Sin ofrecer nada del otro mundo, su principal novedad fue la inclusión de una competición entre *quaterbacks*, y su principal aliciente es que era el segundo cartucho aparecido en el mercado español en esta disciplina después de JOHN MADDEN FOOTBALL 93. A finales de 1995 llegó la segunda parte, titulada NFL QUATERBACK CLUB 96, aunque en esta ocasión fue programada para *SN, MD, GB, GG, 32X, PS* y *SS*. La tercera entrega ya está preparada, pero sólo para las dos últimas consolas citadas. Sin duda estamos ante una saga con futuro prometedor.



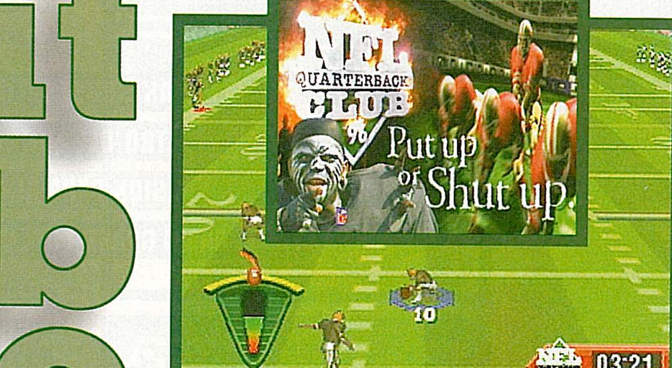


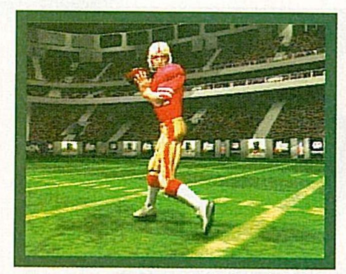


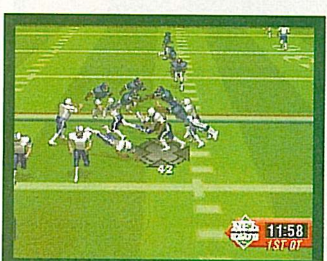


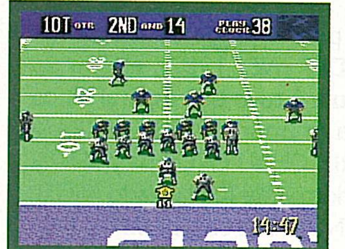



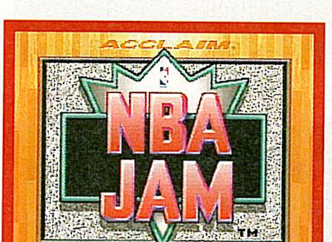

fútbol americano



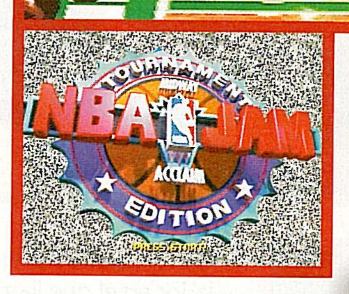




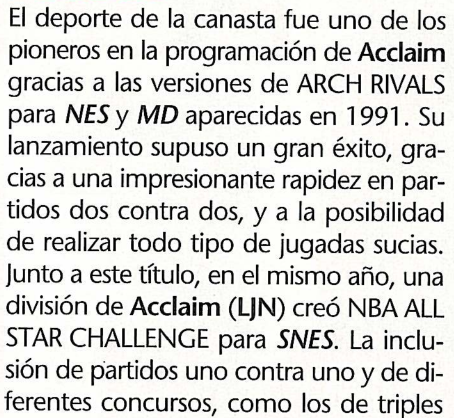









baloncesto



Baloncesto

El deporte de la canasta fue uno de los pioneros en la programación de **Acclaim** gracias a las versiones de ARCH RIVALS para *NES* y *MD* aparecidas en 1991. Su lanzamiento supuso un gran éxito, gracias a una impresionante rapidez en partidos dos contra dos, y a la posibilidad de realizar todo tipo de jugadas sucias. Junto a este título, en el mismo año, una división de **Acclaim** (**LJN**) creó NBA ALL STAR CHALLENGE para ***SNES***. La inclusión de partidos uno contra uno y de diferentes concursos, como los de triples

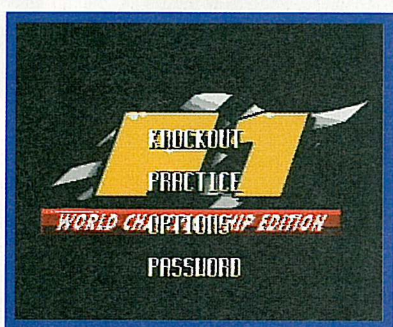


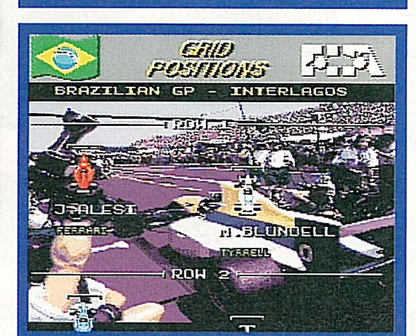

motor





LO MAS SOBRESALIENTE DENTRO DEL MOTOR ES LA VERSION PARA NINTENDO DE FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



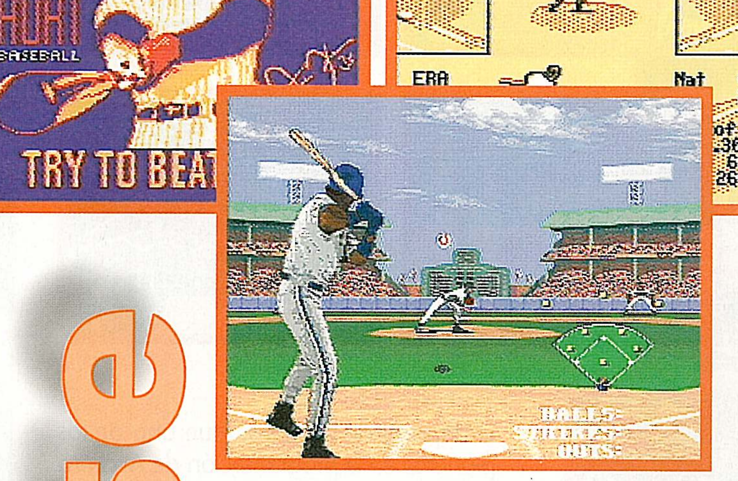


o tiros libres, no tuvieron demasiada aceptación. Tres años después la revolución llega a las canchas con NBA JAM (*SN, MD, GG, MS* y *GB*). El juego recoge todos los alicientes de ARCH RIVALS, pero además incluye jugadores de la **NBA** y mejora considerablemente los gráficos. La segunda parte, NBA JAM TOURNAMENT EDITION ha sido el título con el que **Acclaim** ha dado el salto a los nuevos soportes. La tercera entrega ya está prevista para el próximo año con el título NBA JAM EXTREME.

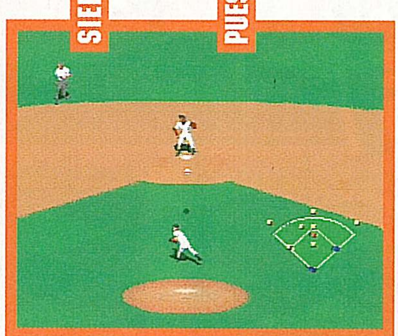
Motor

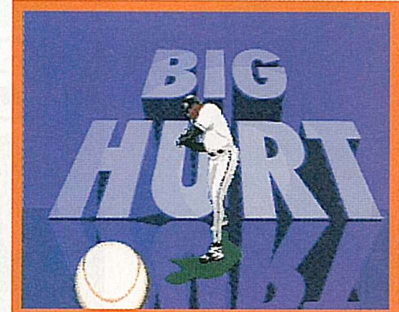
Aunque el primer juego de motor fue KNIGHT RIDER (*NES* 1987), el mundo de la **Fórmula 1** tuvo que esperar cinco años hasta la aparición de FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE para *MD* y *NES*. Posteriormente fue lanzado NIGEL MANSELL INDY CAR SERIES (*MD* y *SN*), segundo juego protagonizado por el piloto británico. Más reciente (1995) es F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION, un cartucho bastante pobre en la versión de *MD*, y aún peor en la de *SN*.

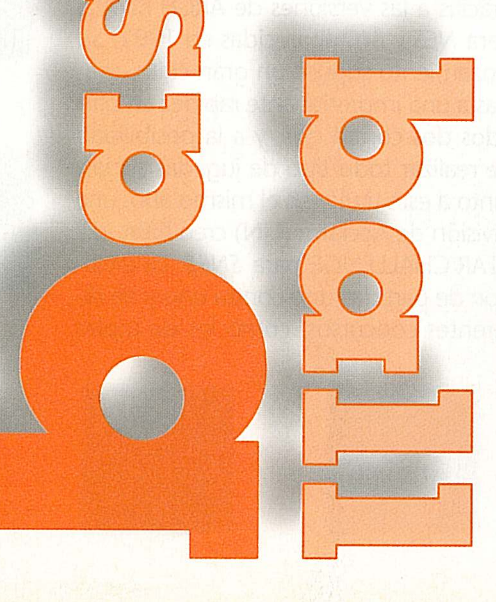
baseball



SIENDO LA DISCIPLINA MAS TARDIA DE TODAS, LA LLEGADA DE BIG HURT HA SUPUESTO UNA GRAN SORPRESA

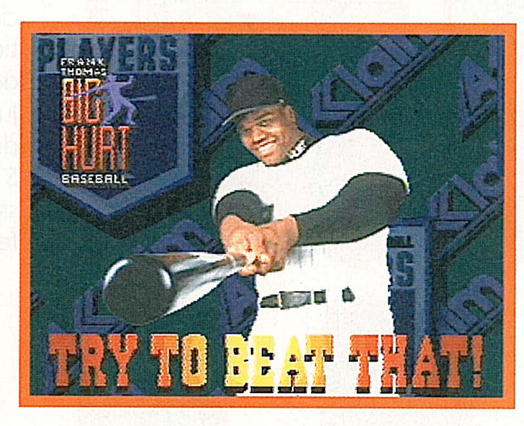


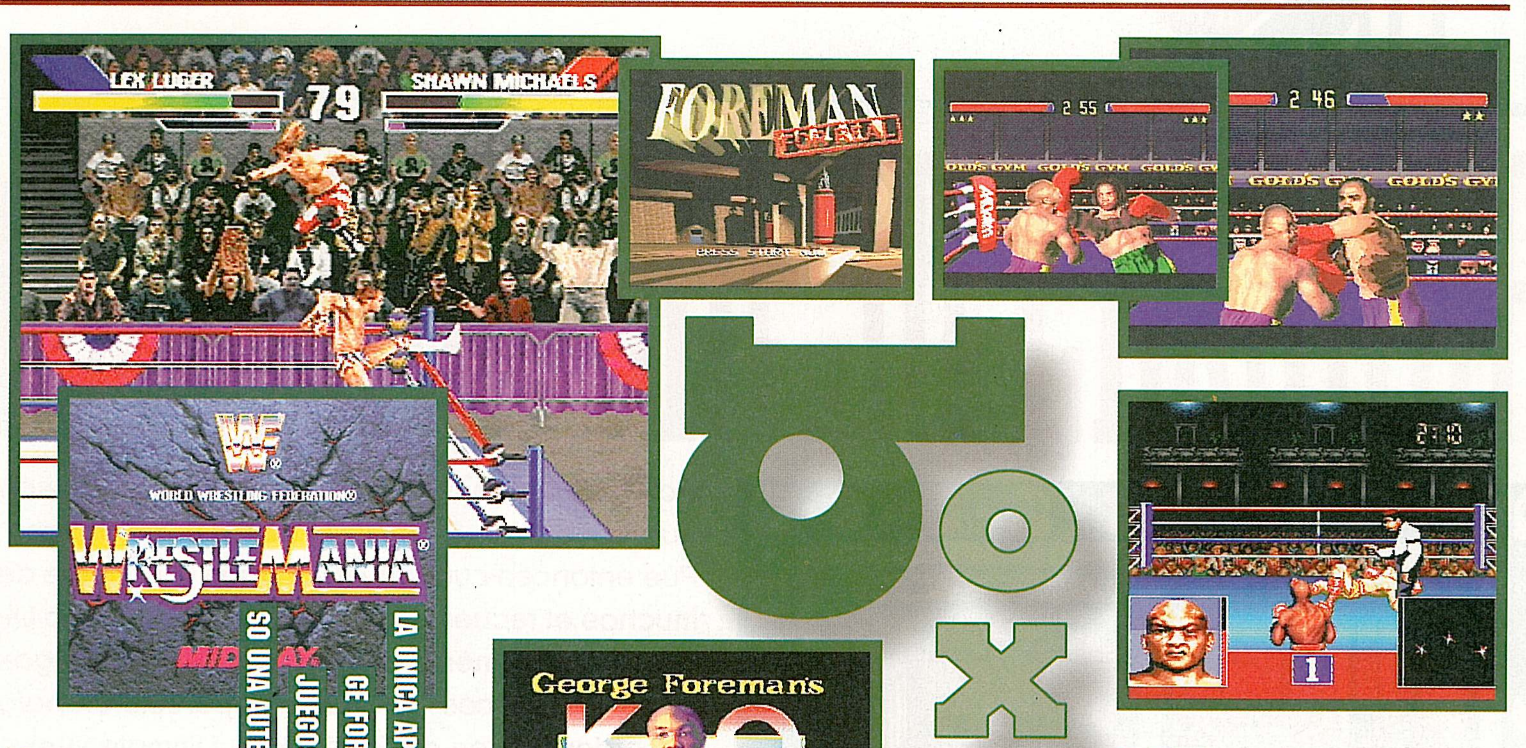




Baseball

Es la última disciplina deportiva que ha llegado hasta nosotros con la firma de **Acclaim**. Fue este mismo año cuando los usuarios de *SN* y *MD* se quedaron gratamente sorprendidos con un simulador en el que llamaba poderosamente la atención el enorme tamaño de los bateadores y la increible sencillez para controlar el juego. Se trataba de FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL, que de forma casi inmediata fue versionado para *GB* y *GG*, obteniendo también magníficos resultados. Además, ha sido otro de los títulos que, por su calidad, ha dado el salto a los 32 *bits* con los programas de *PS* y *SS*.



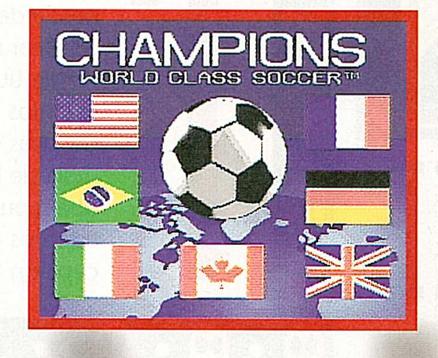


LA UNICA APARICION DE GEORGE FOREMAN EN LOS VIDEOJUEGOS ESPAÑOLES SUPUSO UNA AUTENTICA DECEPCION

Boxeo

Boxeo

El deporte del cuadrilátero es uno de los que ha salido peor parados. El culpable es GEORGE FOREMAN KO BOXING, un patético cartucho creado (1992) para ***SN*, *MD*, *GB*** y ***MS***. Existe, además, otra versión para ***SN (GEORGE FOREMAN FOR REAL)*** que no llegó a aparecer en **España**. Aunque no sea boxeo, hay que citar la saga dedicada al WRESTLING, que desde WWF WRESTLEMANIA (***NES***) ha sido una de las más prolíficas.

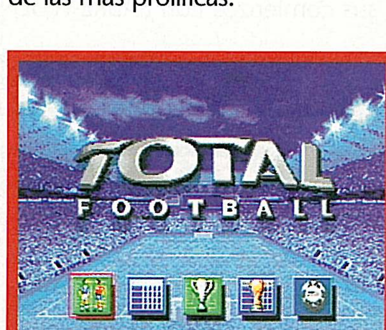


Fútbol

El primer título futbolístico de **Acclaim** fue CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER que apareció, en versiones de ***SN*** y ***MD***, poco antes del mundial 94 . En algunos mercados se utilizó el nombre del galés RYAN GIGGS para patrocinarlo. Posteriormente llegó TOTAL FOOTBALL (***MD***), en el que prima la concepción arcade, y que ha servido como puente para STRIKER 96 con el que se entra de lleno en las consolas de 32 bits.

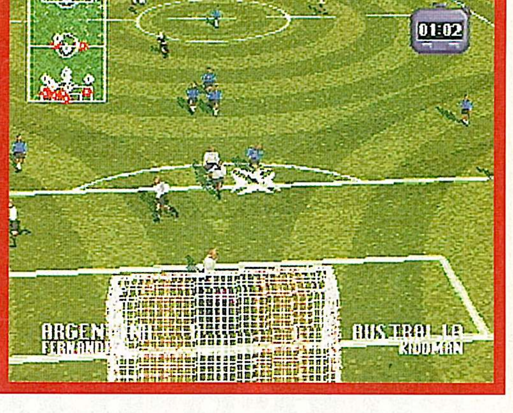
EN EL MUNDO DEL FUTBOL SOLO CUENTA CON DOS SIMULADORES EN DIFERENTES VERSIONES PARA LOS 16 BITS

Fútbol









RAREZAS DE ULTIMATE (I)

Han sido 21 los meses que han pasado desde que la sección Retroviews se puso en marcha. Fue entonces cuando devolvimos a la mente de muchos el recuerdo de una compañía como Ultimate, cuyo mérito fue el de crear los juegos más carismáticos de cuantos aparecieron para los ordenadores de 8 bits. Hoy Ultimate vuelve a nuestras páginas para llenar de recuerdos a los ex-usuarios de Commodore 64.

El porqué traemos a **Ultimate** de nuevo a nuestras páginas es una pregunta que tiene muy fácil respuesta. Como todo buen ex-usuario de 8 bits que se precie debe saber, la política de **Ultimate** a la hora de crear sus juegos era la de «exclusivizar» determinados títulos para un sistema en concreto. Así, los usuarios de ***Commodore 64*** no pudieron disfrutar de joyas como KNIGHT LORE o ALIEN 8, títulos estrella de la compañía británica para ***Spectrum***, aunque sí pudieron disfrutar de las maravillas que hoy os traemos a estas páginas. Dicha política tuvo una excepción en sus comienzos con SABRE WULF, que



BLACKWYCHE

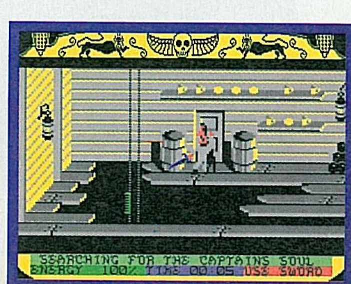
- COMPAÑÍA: Ultimate
- AÑO: 1985
- PAIS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64



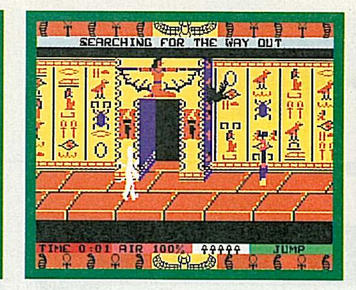
Tras los éxitos de STAFF OF KARNATH y ENTOMBED, la compañía de los hermanos **Stamper** decidió utilizar de nuevo la misma perspectiva, aunque en esta ocasión se trataba de un tipo de juego más cercano a las videoaventuras. El escenario elegido era un barco pirata, y como objetivo la obligación de liberar el alma de un capitán que todavía vagaba por sus bodegas. Gráficamente era excelente, con unos mapeados muy extensos y detallados, aunque el aspecto más destacable de juego era sin duda alguna la dificultad. Encontrar la utilidad de los más de veinte objetos que aparecían durante el juego era ya toda una heroicidad, pero más lo era el moverse por las distintas estancias intentando evitar al numeroso grupo de enemigos que nos atacaban en cada momento. Para terminar, decir que nuestro protagonista podía saltar y utilizar la espada, aunque para esto último debía encontrar primero dicho objeto. Con BLACKWYCHE **Ultimate** logró un éxito importante, aunque ni mucho menos el que consiguió con su primera incursión en este campo. El siguiente paso prometía ser mucho mejor que todo lo visto anteriormente.

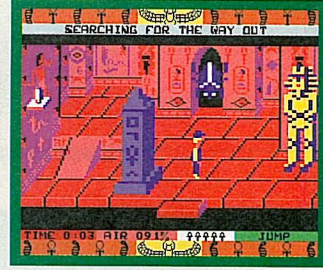










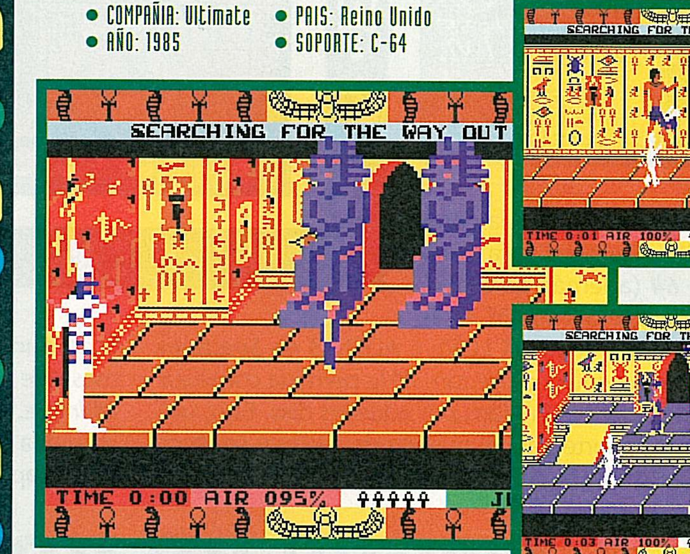


ENTOMBED

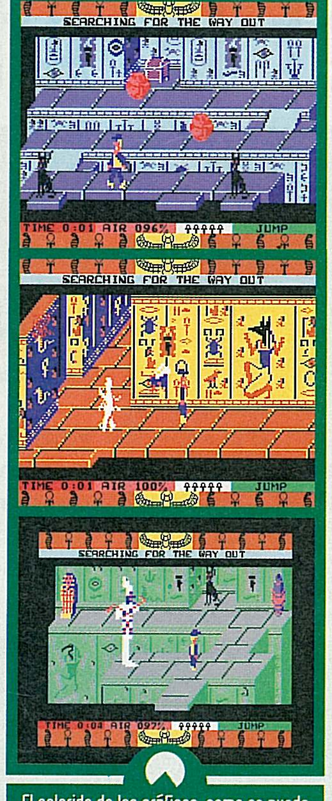
- COMPAÑÍA: Ultimate
- AÑO: 1985
- PAIS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64

fue versionado tanto para ***Commodore 64*** como para ***Spectrum*** (e incluso para ***Amstrad***), aunque ya al final, con títulos como GUNFRIGHT, NIGHTSHADE y otros se rompió por completo con dicha estrategia. Cambiando de tercio, hoy os traemos a estas páginas tres de los cinco títulos que fueron la envidia de los no usuarios de ***Commodore 64***. En ellos se varió la perspectiva isometrica, pasando de los tres ángulos de 120° de KNIGHT LORE a un ángulo de 90° y dos de 135°. La diferencia visual era apreciable a pesar del grosor de los *pixels*, aunque gracias al colorido del ***Commodore 64*** se conseguían resultados excelentes. Por último decir que el primero en aparecer fue STAFF OF KARNATH allá por 1984, y que le siguieron en este orden ENTOMBED y BLACKWYCHE en 1985. El mes que viene volveremos para recordar los otros dos títulos que se nos quedan en el tintero: **DRAGONSKULLE** y **OUTLAWS**.

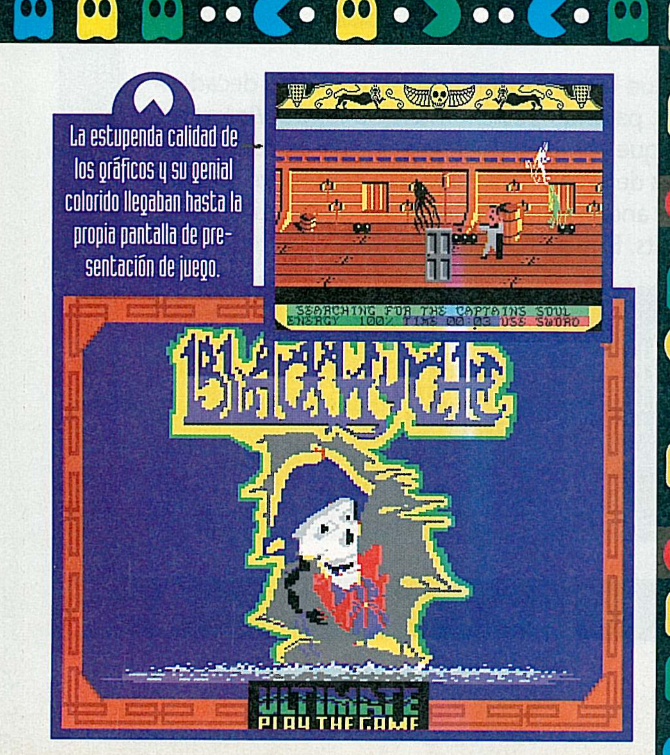
J.C.MAYERICK



ENTOMBED fue el segundo de los títulos para ***Commodore 64*** que **Ultimate** lanzó al mercado y que utilizaba este tipo de perspectiva. Es, junto a STAFF OF KARNATH, el título más carismático de la compañía en lo que a producción para el ordenador alemán se refiere. Lo más destacable de ENTOMBED eran los gráficos, y dentro de ellos el estupendo colorido, en los que quedaba sitio para imponentes *sprites* como los de la portentosa primera pantalla (con las dos efigies egipcias). El sistema de juego variaba en cierto modo, ya que en contra de lo que sucedía en STAFF OF KARNATH, el mapeado se componía de una gran número de habitaciones independientes en las que nuestro personaje debía llevar a cabo alguna misión. Aún así, no faltaban las clásicas estancias con el suave *scroll* horizontal que caracterizaba al ***Commodore 64***. Esta segunda entrega de la saga dejó muy claro que el conocido dicho de «segunda partes nunca fueron buenas» no es aplicable a todos los casos, y menos cuando de por medio se encuentra una compañía con el carisma y el buen hacer de la británica **Ultimate**.

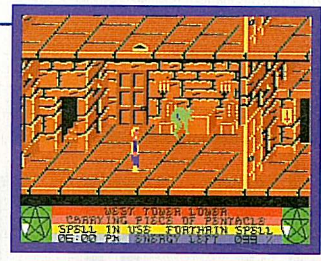


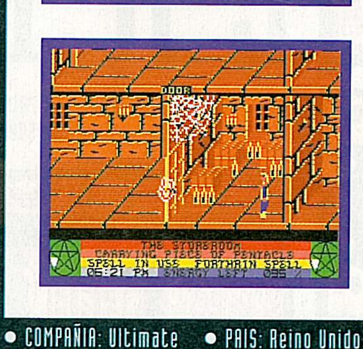
El colorido de los gráficos, como se puede apreciar en las pantallas, era el aspecto más destacable de un juego genial.



La estupenda calidad de los gráficos y su genial colorido llegaban hasta la propia pantalla de presentación de juego.





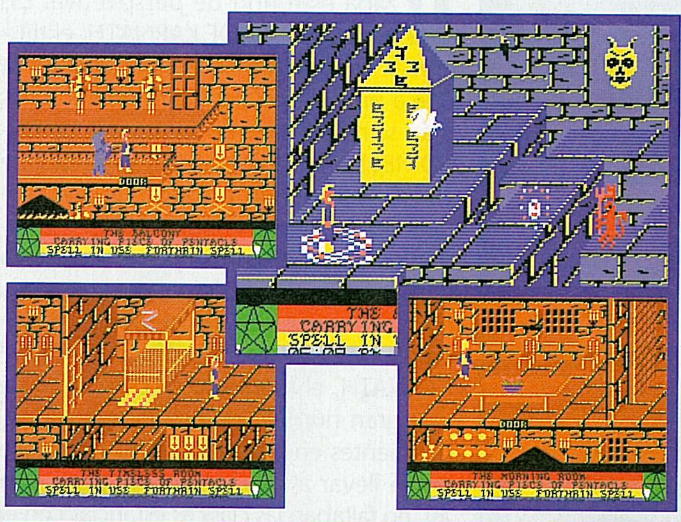


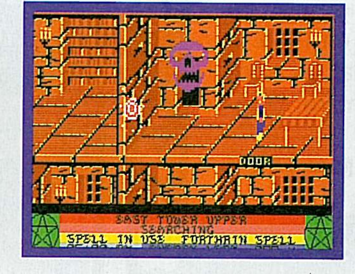
• COMPAÑIA: Ultimate • PAIS: Reino Unido
• AÑO: 1984 • SOPORTE: C-64

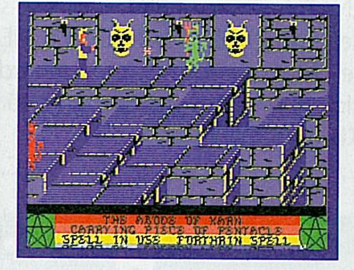


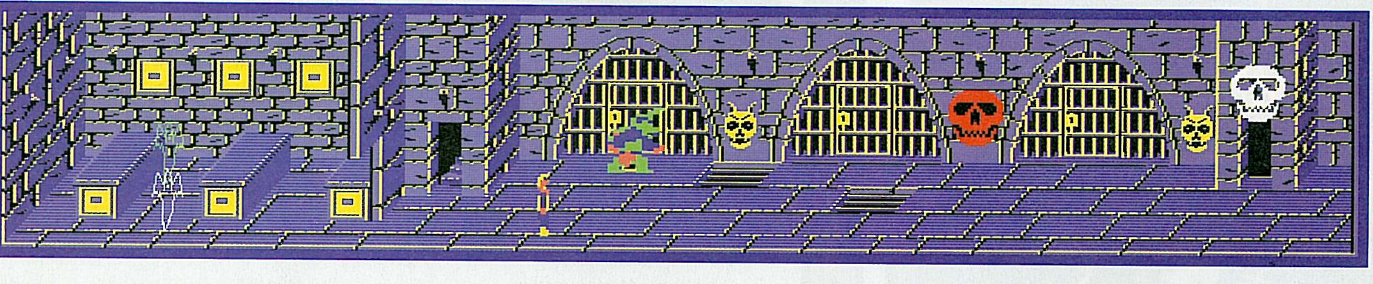
STAFF OF KARNATH

El primer gran título que la compañía **Ultimate** lanzó para *Commodore 64* (además de SABRE WULF) fue este **STAFF OF KARNATH**. Al igual que KNIGHT LORE o ALIEN 8 en *Spectrum,* la utilización de un entorno pseudo-3D le permitía conseguir unos resultados gráficos inéditos por aquellos días. Esto, unido al excelente soporte para el manejo de *sprites* y *scrolls* de pantalla que el *hardware* del **Commodore 64** ponía a disposición de los programadores, se tradujo en la obra cumbre de un grupo de programación que se hacía llamar A.C.G. (*Ashby Computer Graphics*) y que no eran otros que los propios hermanos Stamper y una portentosa fémina que se encargó del diseño de los gráficos. Aun así, no os llevéis a engaño ya que esa firma no era más que el nombre del único equipo de programación de ***Ultimate.*** El juego lo tenía todo: gráficos, un movimiento fluido y una banda sonora excepcional que nos daba la bienvenida al aparecer la pantalla de presentación. Algunos fondos, como los de las catacumbas, eran un derroche de colorido y originalidad. A este le siguieron tres títulos más del mismo estilo, tras los que **Ultimate** comenzó su época de decadencia en los 8 bits, pasando posteriormente a formar ***Rareware,*** una compañía que pasaba a dedicarse única y exclusivamente a las consolas de la compañía japonesa **Nintendo**, que por aquellas fechas andaba inmersa en plena distribución de su consola de 8 bits. El resto de la historia ya la conocéis.










Padre no hay más que uno.
LOS LUNES
MENUDO es mi PADRE
A LAS 21:30 H.
Un padre irrepetible en una serie excepcional. Así es el Fary. Así es MENUDO ES MI PADRE. Una telecomedia que está conquistando a las familias de toda España. Heredando el éxito de series que sólo se ven en Antena 3. La historia de un taxista entrañable, divertido y muy familiar. Una mezcla de ternura y buen humor que lo tiene todo. Personajes de película, peripecias increíbles y un protagonista que es todo un padrazo. No lo olvides. Los lunes en Antena 3 MENUDO ES MI PADRE. No hay otra serie igual.
Antena 3
LA TELEVISIÓN QUE QUIERES

LINEA

Mientras muchos de vosotros tenéis un pie en vuestra casa y otro en la playa, aquí seguimos currando a 40 grados a la sombra con tal de solucionar vuestras dudas existenciales. Además de mandarme vuestras cartas, no vendría mal que también me obsequiarais con un helado, un ventilador o, mejor aún, un billete de avión a Canarias. Escribidme a: SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.

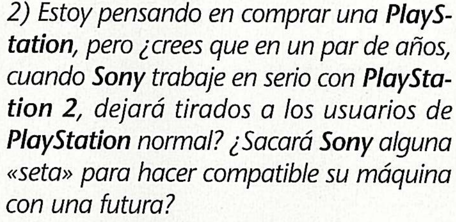
PREGUNTA DEL MES

¿Qué precio tendrá Nintendo 64 cuando aterrice en España? Muchos de vosotros andáis a vueltas con el precio de la súper consola de Nintendo. Os voy a dar mi opinión. La bajada de precios de Saturn y PlayStation ha limitado mucho el margen de Nintendo 64. En las fechas en las que se ponga a la venta, posiblemente las máquinas de Sony y Sega rondarán las 30.000 pesetas, y Nintendo 64, a pesar de la mágica cifra de 199$, creo que más bien rondará las cuarenta mil. Si sobrepasa esa cifra, puede ser un grave error. Lo único que salvaría esto puede ser la inclusión de MARIO 64 en el pack, detalle del que ya se han hecho eco algunas publicaciones internacionales. Más de 40.000 pelas, y sin juego, sería complicado, ya que por menos muchos tendrán a su disposición consolas parecidas en potencia y con un catálogo ya consolidado. Nintendo, confiamos en ti.

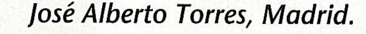
FUTURIBLES

*Apolíneo **The Scope**, ¿qué tal te trata la vida y esos zánganos que tienes alrededor que se hacen llamar redactores? En fin, ahí van mis preguntas hacia tu sabia persona (tengo una **SNES** y la veterana **Game Boy**):*
*1) Además de una **Game Boy** más pequeña que **Nintendo** piensa sacar, ¿qué me puedes decir de la nueva portatil de **Nintendo** (la que es en color)? Y, sobre todo, ¿será compatible con **Super Nintendo, Game Boy**, las dos o ninguna?*





*2) Estoy pensando en comprar una **PlayStation**, pero ¿crees que en un par de años, cuando **Sony** trabaje en serio con **PlayStation 2**, dejará tirados a los usuarios de **PlayStation** normal? ¿Sacará **Sony** alguna «seta» para hacer compatible su máquina con una futura?*
*3) ¿Es cierto que **Sega** ha abandonado definitivamente y oficialmente la **32X**?*
*4) Si **Nintendo** pone tanto empeño en no dar de baja **Game Boy** (que ya tiene sus años), ¿por qué no inventan cartuchos de 8 megas, chips para aumentar su velocidad, etc...? (No hablo de milagros como convertirla en color o en una **Super Nes**) En fin, gracias si contestas, y si no también.*



José Alberto Torres, Madrid.

Gracias por lo de apolíneo (¿?).
1) Lo único que sabemos es que se trata de un proyecto de **Nintendo** aún no muy claro que, según ciertos rumores, consiste en una portátil en color con un RISC de 32 *bits* y que será compatible con ***Super Nintendo, Virtual Boy*** y probablemente con ***Game Boy*** a través del ***Super Game Boy***.
2) No pienses en futuribles y cómprate tu consola ya. ¿Para qué perder tiempo? Respecto a la «seta», me imagino que nadie ha pensado en eso. Te creas demasiados problemas, además, ahora la ***PlayStation*** está relativamente barata.
3) Me temo que sí.
4) Pregúntaselo a Nintendo, pero yo que tú me conformaría con que siguiesen sacando juegos, que tal y como están las cosas, no es poco.

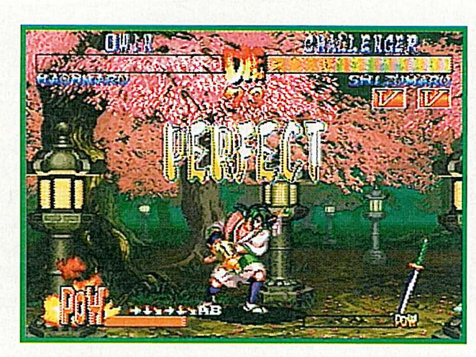


DE MODA

*Tengo una **Mega Drive**, pero me encantan y me intereso más por otros videojuegos.*
*1) ¿Crees que la primera **Neo Geo** está ya pasada de moda?*
*2) ¿Hago bien en comprarme una **Saturn** en vez de comprarme una **Neo Geo**?*
*3) ¿Sobre qué fecha aproximada la consola **Neo Geo** empezará a sentirse mal y ca-*

erá como una ***Master System*** *o una* ***Nes****?*
4) ¿Es verdad lo que dicen los rumores (más bien un defecto de la ***Ultra 64****) que esta consola sólo va a tener juegos que están en* ***Nes, Game Boy*** *o* ***Super Nintendo****?*
5) ¿Cuánto costará ***Neo Geo*** *en estas Navidades que vienen? ¿Y la* ***Ultra****?*
*6) Por último, ¿****Mega Drive*** *va a pasarse de moda? ¿Dentro de cuánto tiempo? ¿Y* ***Jaguar*** *y* ***3DO****?*

Antonio Guzmán López, Madrid



Haces muy bien. 1) Más que pasada de moda, tiene el *handicap* del elevado precio de los cartuchos, aunque si la compras ahora la sacarás barata. ***Neo Geo*** de CD ROM, en cambio, su problema es el lector, que es bastante lento y ralentiza mucho los tiempos de carga.
2) Por catálogo y perspectivas de futuro creo que sí.
3) Los rumores es que a **SNK** no le van demasiado bien las cosas, y que van a centrarse más en sus arcades que en las consolas. Supongo que nunca se abandonará, pero que no tiene las posibilidades de ***PSX*** y ***Saturn*** es un hecho actual comprobable.
4) Eso es totalmente falso. Tendrá adaptaciones, que no conversiones, de juegos famosos de otras consolas de la casa, y además juegos propios.
5) Calculo que unas treinta mil pelas. ***Nintendo 64*** (a ver sin nos olvidamos ya de lo de ***Ultra***, aunque a mi me gustaba más ese nombre) no debería superar las cuarenta mil con juego incluido si es que quieren comerse algo.
6) Tarde o temprano sí. Ponle un año más al menos. Esas nunca llegaron a estar de moda, son como los trajes de **Agatha Ruiz de la Prada**, están ahí pero nadie confía en su utilidad.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ Las chicas de Japanmanía, que respecto a la primera parte ha mejorado mucho (ya no tienen problemas de circulación ni heridas en el tobillo).

TEMPLADO:
■ El E3, aunque es la feria más importante, ha bajado enteros respecto al año anterior

FRIO:
■ La tardanza en llegar el INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER de Mega Drive.

EL INTERESANTE

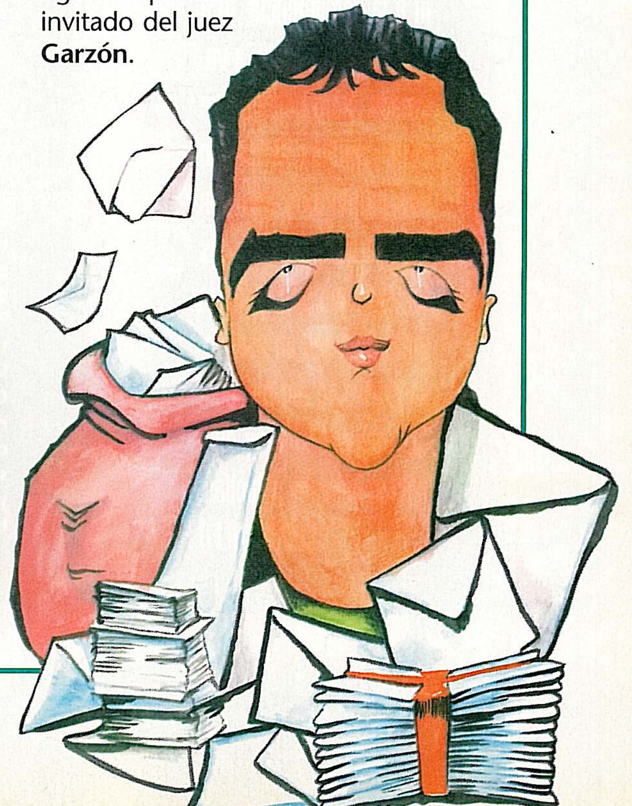
Hola ***The Scope****, tengo una* ***SNES*** *y 4 preguntas muy interesantes:*
1) ¿Cuántos personajes participan activamente en SUPER MARIO RPG?
2) Hace unos números, en la sección ***Game Masters*** *nos enseñasteis un reportaje del SECRET OF MANA 2, ¿en qué número?*
3) En el número 50 dijisteis que TALES OF PHANTASIA tenía 48 megas + B.B. ¿Qué significa B.B.?
4) Hace unos días le pedí a un amigo el número 48 de la revista para hacerme una fotocopia, pero no me la pude hacer porque el de la tienda me dijo que «pirateaban» las revistas, ¿qué opinas?
Esto es todo amigos.

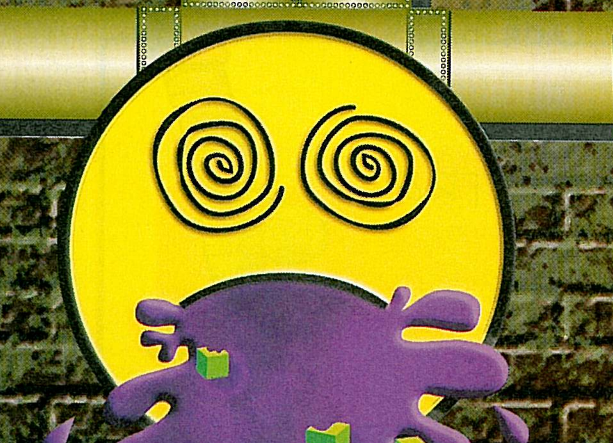
Sergio Gonzáles, Zaragoza

Interesantes, bueno, más bien curiosas. 1) Puedes llegar a controlar hasta cinco personajes, Mario, Bowser, la princesa y los desconocidos Mallow y Geko.
2) Fue en el número 42. Si la compraras todos los meses, que no es tan cara ¡córcholis!, no tendrías esos problemas.



3) *Battery Backup*, es decir pila para almacenar partidas. Ya conoces el lenguaje de **The Elf**, es el **Valdano** del videojuego. Final bosses, ludico-artístico, espacio-tiempo y demás palabrejas son identificativas de su manera de escribir.
4) Opino que eres un poco rata. Si realmente te interesan los videojuegos intenta comprar cada mes una revista, preferentemente ésta, y además, deberías almacenarlas porque cuando pase el tiempo podrás conocer el pasado del videojuego sin tener que tragarte las **Retroviews.** Lo de las fotocopias, además de bajo, me parece bastante cutre. Por poco más de dos duros diarios tendrías tu revista cada mes sin tener que recurrir a fotocopiarlas que, además, es delito. Si sigues así pronto serás invitado del juez **Garzón**.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



En estos momentos nuestra selección se encuentra, a pesar de Clemente, en vísperas del enfrentamiento contra los hijos de la Gran Bretaña. Sí, esa gentuza que va metiéndose con nosotros sólo por envidia porque no puede soportar que los tengamos más grandes y nos beneficiemos a sus chicas. Este mes mi odio no va dirigido ni a la competencia, ni a mis compañeros, ni a vosotros. Sólo espero que esos capullos se coman sus palabras y que con suerte nuestros chicos les lesionen para toda la vida. Convoco un concurso para que me mandéis los mejores chistes contra los ingleses gilipollas.

SUPERGOLFO

UNA DE GAMBAS

GAMBA DEL ORONDO Y VIEJO GORILA DE LUCAR

Este mes os presento una gamba cutre y birriosa de la foca silvestre De Lúcar, que aunque no es nada del otro mundo, me vale para meterme un poco con este ser andrógino. Me la manda el gaditano y alitósico Carlos Gil de Montes, y me cuenta como el gordito caratortilla gafotín dice en la ficha del HEBEREKE´S POPOITTO de hace un par de números que es de un sólo jugador y, abajo del todo, dice que lo mejor del juego es el modo de dos jugadores.

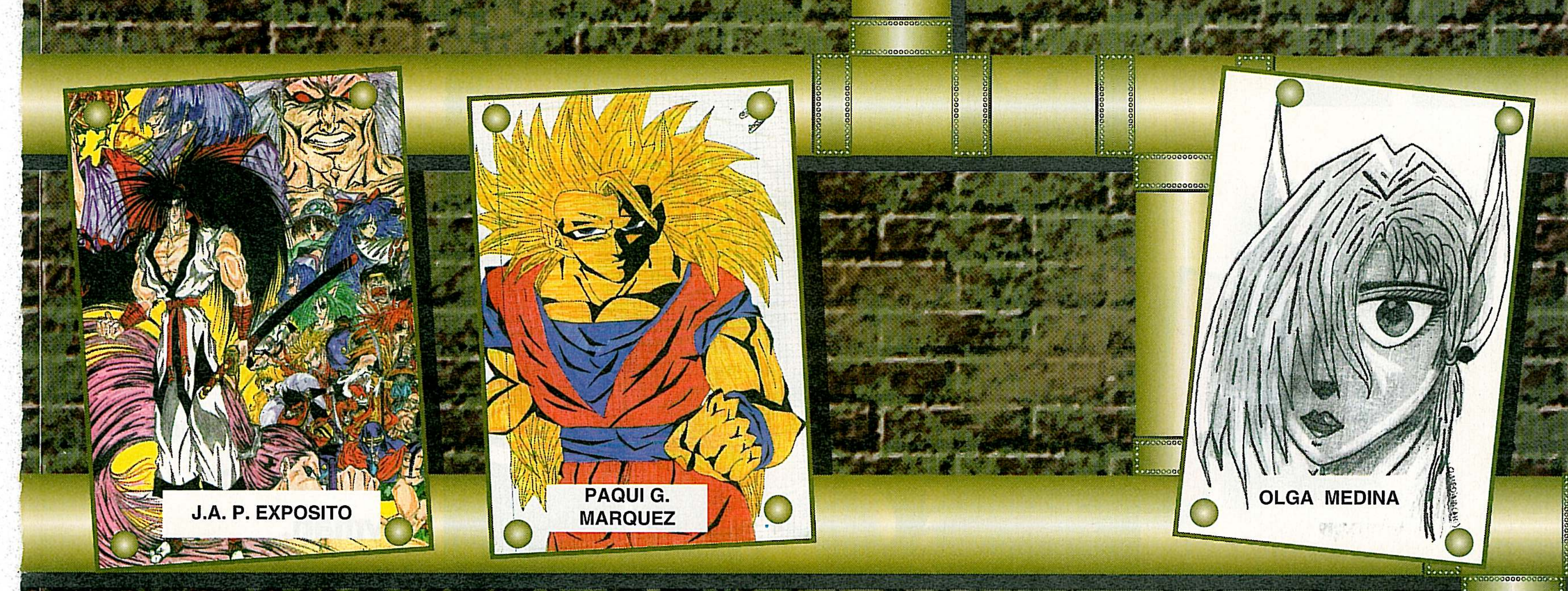
SUPERGOLFO: Desde que va camino de los 30 años, este virgen madrileño con conexiones almerienses no da una. Además, como os dije hace unos números, se ha comprado una casa que quiere convertir en picadero. En este mes, el único que la ha usado he sido yo, y con su hermana leprosa. Incluso Nemesis se ha ido a retozar con Asikitanga. Seguro que cuando hizo la ficha y leyó lo de jugadores puso el número 1 pensando en las veces que había ligado en su vida (pagando, por supuesto), y recordó a aquella simpar anciana de 98 años que tanta teoría le enseñó. Ahora sigue en su empeño y esperando vuestras cartas. Hasta ahora ha recibido la friolera de 1 (la de la policía), y una postal de su anciana.

GAMBA DEL ANTISEXO PUNISHER Y DEL JUNCAL GUI-YEN

Reconozco que, a pesar de estar gritando como un gorrino continuamente, este ser esférico cultivador de perlas en la meseta caucásica me cae bastante bien (mientras no me caiga encima). Incluso diría que su sección AMIGAMANIA es una de las más brillantes de la revista. Pero eso no quita que sus indigestiones de carne de caballo le provoquen cometer alguna que otra gamba. En esta ocasión un anónimo cojitranco de Pontevedra me cuenta cómo en la *review* de PANZER DRAGOON ZWEI, en los cuadros de las fases, en la tercera escribe «el árido desierto...», mientras que en las pantallas aparecen las imágenes de un bosque. Como no podía ser de otra manera, en la fase segunda pone «entre los frondosos árboles de este bosque...» y las imágenes representan un desierto. En fin, si vosotros estuvierais a régimen de alcachofas, trufas y judías pintas, y abstinencia crónica de relación con las chicas, probablemente tendríais los mismos errores. A propósito, ya que nos referimos a este juego, no quiero dejar pasar el pequeño desliz que nuestro amigo y rutilante estrella come-micrófonos de rodillas Gui-Yen, también conocido como Juncal por su bastón y la gorra escocesa, cometió en el programa que Asikitanga y The Punisher estuvieron. Al Christopher Reeve de la radio no se le ocurrió otra cosa que preguntar por el DRAGON BALL ZWEI. No cabe duda que las pastillas crecepelo que gasta este muchacho le están afectando. No dudo de que en breve se podrá dejar flequillo, pero si es a costa de sus células de memoria creo que lo prefiero calvete, que según su médico, es incluso más atractivo y sexy (lo que hay que oir). En fin Gui-Yen, espero que me mandes un fatalitie de «gorra» y que me vendas un cupón.

NO, DE CHURRY COMBOLAS OTRA VEZ NO.

Pues sí amiguitos, no nos libramos de ellos. Nuevamente vuelven a atacarnos con nuevas gambas, muchas de ellas estrepitosas. Para este mes les dedicamos unas clases de lo que es un *shoot´em-up*, y de lo que es un *beat´em-up*. Seguro que para esa chusma indocumentada un *shoot´em-up* sólo puede ser un matamarcianos, y por eso sus numerosos errores. Menos mal que mi amigo y quizá no tan homosexual Pablo Muñoz (te dejaste los calzoncillos en el Arny), me pone mes a mes en aviso de sus errores. En la página 130 de su patética y vendida revista, en la plomiza sección Hobby Classics, en referencia al GUNSTAR HEROES, podemos leer: «injusticia cometida con este singular *beat´em-up*» y «es basicamente un *beat´em-up* en su concepción» (quien lo escribió si que es un *beat´em-up*, ya que seguramente lo parieron a tortazos). Por otra parte, en la página 127, en la bochornosa sección Arcade Show (también conocida como Arcada Chow) dicen: «consiste en un *beat´em-up* al estilo clásico». En este caso, además de la gamba, la construcción de la frase es penosa. Con un poco de suerte algún día se darán cuenta que shoot, en inglés, es disparar (sí, lo que hace J.C. Armani Charro por la espalda) y no marciano. PROBOTECTOR, por ejemplo, es un *shoot´em-up* y no un *beat´em-up*, aunque tenga *scroll* horizontal y el personajes vaya caminando. En fin, si queréis más clases pagad, aunque sabemos que estáis arruinados, tontorrones. El mes que viene una gorda.



CONSULTORIO interNECIO

EL SALIDO NUMERO UNO.

Hola, pobres trabajadores, os escribo esta carta (junto con el dinero que cuesta el sello) para pediros un favor que yo considero bastante grande. Me gustaría que me escribierais una carta con la direccion de la modelo japonesa Keiko Shiojara (para poder cartearme con ella escribiendo en inglés).
P.D.: Tengo 19 años.

Iván Gómez Bodi, Silla.

En primer lugar debo decirte que las treinta miserables pesetas que me enviaste se las di a un pobre. Cómo puedes ser tan cerdo. Y digo esto no porque quieras sacarte un ligue gratis por primera vez en tu vida, sino por el mal gusto que tienes. Con lo ricas que están las españolas tienes que encapricharte con un engendro oriental. En fin, habrá que verte la jeta para comprender lo desesperado que debes estar. La dirección de esta chica no la tengo (me fui del hotel antes de que se despertara), pero a cambio estoy dispuesto a darte la de Carlos Ulloa, el melenas de Game 40, que aunque no es tan resultón, tiene mejor tipo y tira más. Además, la otra noche su novia me dijo que a oscuras no es tan feo a pesar de roncar y soltar flemas tricolores. En caso de crisis, The Punisher te puede borrar el cero a cambio de un disquette de Amiga, eso sí, formateado. Cuando hay hambre todo vale.
Bueno tío, te imagino en tus noches lascivas frotándote con las páginas de la revista, como un jabalí en celo. En fin, deprimente, vete a la clínica Barragán, o a Lourdes, quizá soluciones tus problemas. ¿Te has planteado el cambio de sexo? A tu padre le fue bien...

LA TABERNERA DEL PUERTO, UN GAY-UMBOS CATALAN.

Hola SUPERGOLFO, soy un chico-chica de 18 añitos. Desde la primera vez que vi tu sección me turbo cada noche y me sigo preguntando cada hora por qué te avergüenzas de mi y de lo que hubo entre nosotros dos. Ahora me gustaría que respondieras a las preguntas que aquella noche no quisiste responder.
1) ¿Por qué no te quisiste enrollar conmigo? ¿Porque tenías miedo de que se esparcieran tus granos de pus?
2) ¿Por qué tenías miedo de hacer el amor conmigo? ¿Es que era la primera vez? ¿Por qué tenías envidia del aparato de mi caniche?
3) ¿Por qué decidiste romper nuestro amor? ¿Porque no tenían globos de peseta en la tienda de chucherías?
4) ¿Es verdad que tu padre tiene el ojete más grande que la boca del metro?
5) ¿Por qué no me dijiste que cuando naciste tus padres te quisieron volver a meter en el feto?
6) Perdona que me meta en tu vida, ¿pero por qué siguen estrujando leche en polvo de las vacas locas?
P.D.: Quiero que los lectores sepan lo que hubo entre nosotros. Te quiero cariño. Se despide tu amigo-ga que te quiere y siempre te querra. Mua, mua, mua. Te volveré a escribir.

Un subnormal en grado 7, Barcelona

Lamento desilusionarte, pero dudo mucho que tú y yo mantuvieramos un escarceo amoroso, al menos en esta vida. Quizá te confundes con ese torrido romance veraniego a tres bandas que tuviste con The Scope y Asikitanga, dando rienda suelta a vuestros más bajos instintos y poniendo en práctica los más depravados juegos amorosos, como jugar semidesnudos a los tres mosqueteros, con Asikitanga interpretando el papel de Milady y tú el de espada. Yo por mi parte, prefiero compartir mi intimidad con una mujer, mas que nada por aquello de no tener que compartir las cuchillas de afeitar y no tener que preocuparme cada vez que recojo la pastilla de jabón. En cuanto a eso de que eres chico-chica, francamente no me escandaliza. Tres años trabajando con Tomás, nuestro director de arte, me ha curado ante todo tipo de ambiguedad sexual y mariposeo constante. Ahora vamos con tus preguntas, flor de lys:
1)No quería tener problemas con De Lúcar, gran compañero mío, y en aquél tiempo protector y amante tuyo. Como dijo Sócrates: «La amistad está por encima de un bujero». Por otra parte yo no tengo granos de pus. Te debiste confundir con tu padre, que cada vez que llegaba borracho se pasaba por La Ostra Azul y retozaba con Juana La Leprosa (era la más barata) y se le quedaban restos de su piel pegados.
2) No me das miedo, sino asco. La primera vez que me lo proponía un mandril castrado. El que debe tenerte miedo es el caniche, cada vez que te pones juguetón con él. Ya le gustaría a tu padre tener la salud de tu caniche, ¿o es que jamás te has preguntado la extraña relación entre tu oscuro color de piel y el hecho de tener un mayordomo llamado Sam?
3)Tu obsesión conmigo empieza a ser enfermiza. Entérate de una vez. A mi me gustan las mujeres, y no todas. Lo que hagan otros redactores de esta revista no es cosa mía. Quizá si probaras con The Punisher… el pobre está tan desesperado, que con tal de no pagar, se lo haría con cualquiera. Aunque creo que contigo ni jarto de vino.
4)No lo sé. A diferencia de tí, jamás he tenido la necesidad de observar el culo de mi padre. Quizá de ahí vienen todos tus males. De un cariño mal entendido por parte de tu padre, y en especial de ese amigo suyo, con el que interpretabas la balada de la trompeta.
5)A mi al menos no me intentaron meter en un saco, como te pasó a tí. Al nacer eras tan feo que el médico te dió los cachetes en la cara, al confundirla con el culo. De hecho, no sabían si te habían parido o cagado.
6)Otra pregunta mejor…¿Por qué se empeñan en dar una educación a un asno de tu calaña, cuando lo más que lograrás ser en tu vida es chica de alterne en la galería cinco de la carcel de Carabanchel? Al menos lograrás amenizarles el cuarto de hora correspondiente con tus paridas.
En fin inglés, como puedes ver no he puesto el nombre de tu remite, porque probablemente será de alguien honrado que odies (no me extrañaría que fuera el de tu chulo, que está harto de ver que no te comes ni las uñas). Me parece triste que pases el tiempo escribiendo esas majaderías cuando debieras estar más pendiente de aprobar el examen de acceso a parvulitos. Que sepas que he dedicido incluirte en mis páginas como ejemplo de lo que no se debe hacer.
Deseándote lo mejor (como por ejemplo que te ponga una mercería un diputado del CDS), se despide de tí SUPERGOLFO. Adiós, reina de los mares.

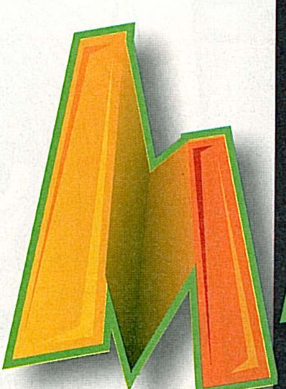
DE SUPERGOLFO A TODOS VOSOTROS, NECIOS.

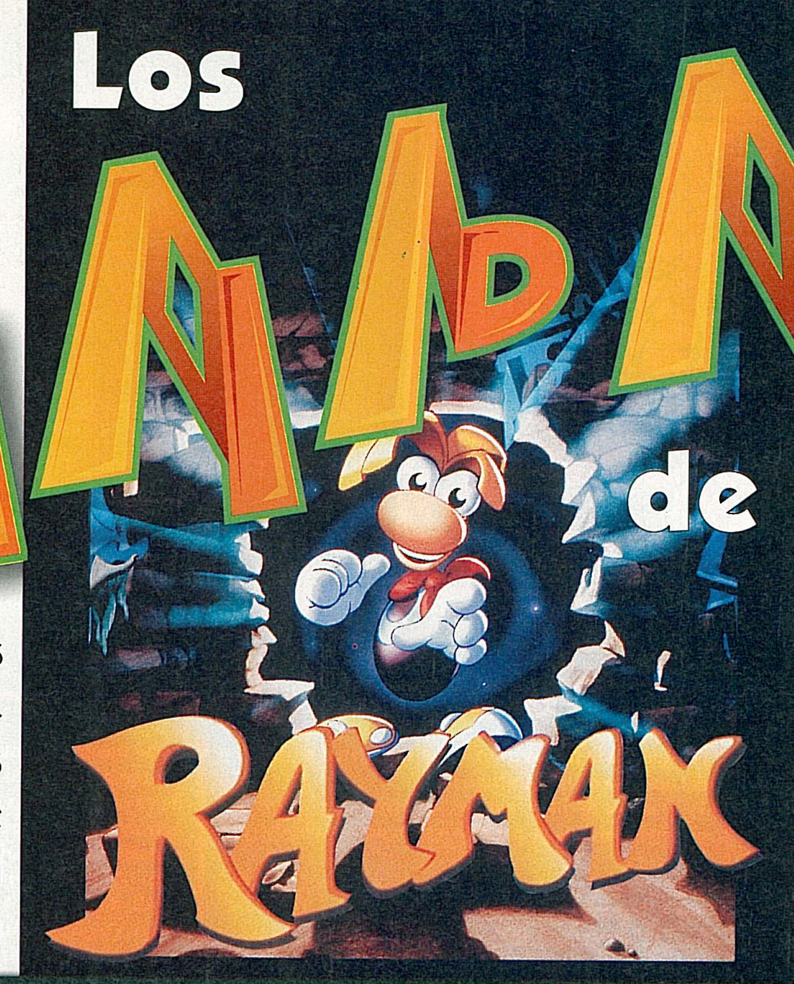
He percibido cierta indignación entre algunos lectores por mi forma de responder a cartas, incluso las serias. Si sois tan zoquetes que no entendéis el espíritu sarcástico de esta sección, ¡escribid a AMIGAMANIA!





Los MAPAS de RAYMAN

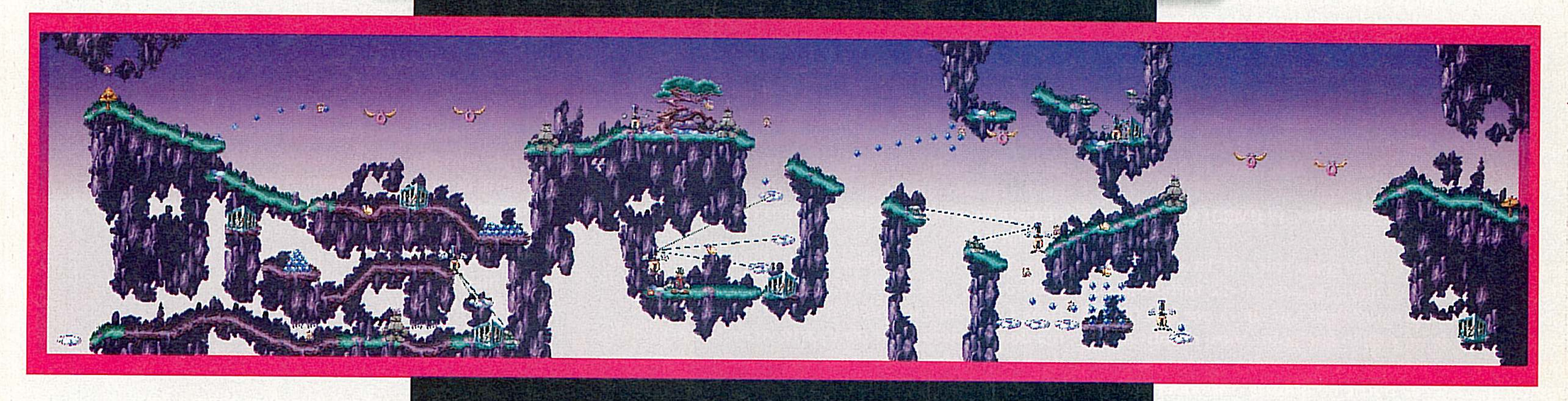




Por fin nos estamos acercando al final. Las Montañas Azules se convertirán en una buena prueba para comprobar vuestra destreza con Rayman. Precipicios, bolas de lava y monstruos duros como la roca. También incluimos Picture City.

3. Blue Mountains

Twilight Gulch





NIVEL 1

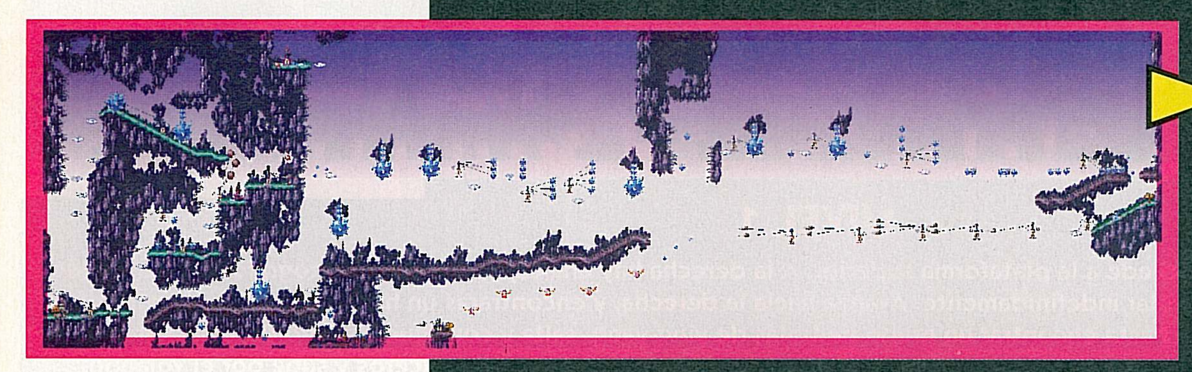
Ignora el primer gancho que encuentres y avanza hasta encontrar el puño dorado que te permitirá lanzar el puñetazo más lejos. Vuelve al icono donde comenzaste el nivel y salta hacia la izquierda. Pasando el monstruo de piedra hallarás un caja, y en la parte superior otra más. En la zona con bolas azules en forma de flecha, después de la tercera plataforma pequeña, salta al vacío para encontrar más bolitas azules y una caja en el extremo derecho del nivel.



NIVEL 2

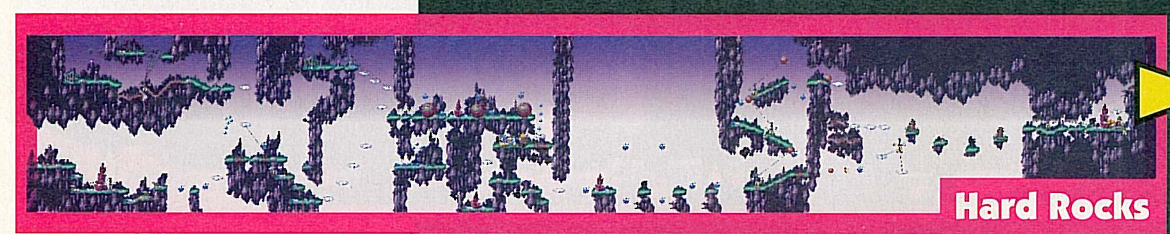
Las rocas que halles en tu camino puedes romperlas o saltar por encima suyo. Después de pasar por el pasillo estrecho aparecerá Mr. Stone. Corre esquivando rocas para que no te atrape y alcanza el final del nivel.





NIVEL 3

Al comenzar súbete en la nube de la izquierda para encontrar cinco puntos de energía. Al volver al inicio no te subas en la nube transportadora y salta al vacío. Hay una pequeña cavidad que te llevará hasta una jaula de electoons.



Hard Rocks

NIVEL 4

Después de la segunda plataforma, tras las cinco nubes, asciende a la izquierda. Con el puño rompe la jaula.

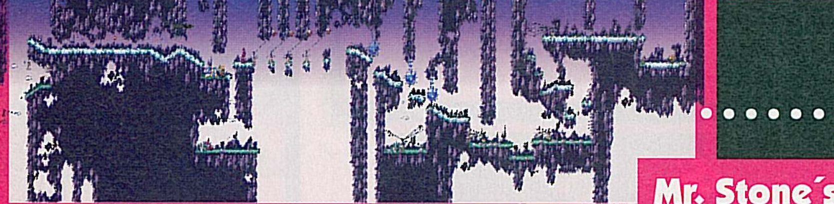
NIVEL 9

Después de las plataformas nevadas, por el segundo hueco se encuentra un mago para acceder a un nivel de bonus. Ahora desciende por el resquicio que hay a la izquierda para hallar otra caja.

NIVEL 5

Cuando alcances la parte superior del nivel lánzate por el hueco. Mata a los monstruos de roca y coge el power-up de energía. Aparecerán unas nubes que conducen hacia otra de las jaulas ocultas.





Mr. Stone´s Peaks

NIVEL 6

Rompe la roca que hay junto a la casa para liberar la guitarra del músico. Este te dará un nuevo poder para utilizar el pelo-helicóptero.

NIVEL 7

Aquí tendrás que cortar las cuerdas con el pelo-helicóptero. Ya en el suelo, antes de ir a la salida, asciende por el hueco para liberar a electoons.

NIVEL 8

Nada más pasar la primera etapa del agua, avanza hacia la izquierda y saltando de nube en nube encontrarás una caja.



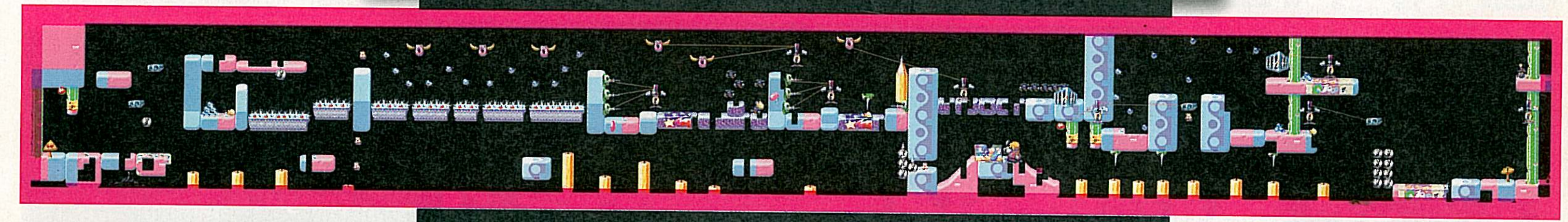
Mr. Stone´s Peaks



Hard Rocks

MAPAS 4. Picture City

Eraser Plains



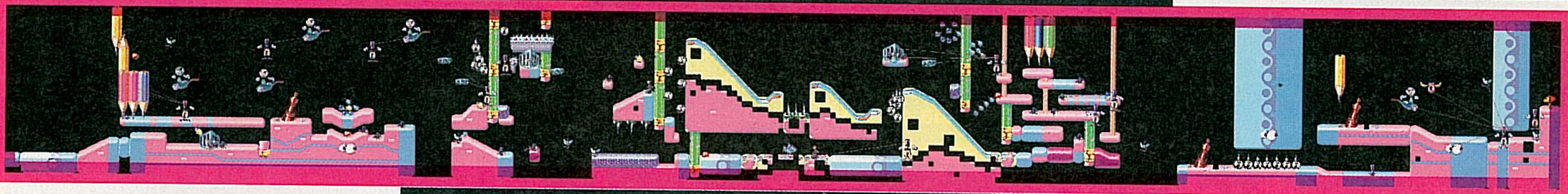
NIVEL 1

Golpea al ying-yang, y saltando accede a la plataforma superior. A la derecha hay una caja. Al llegar al fotógrafo salta entre los dos lapiceros de arriba. Podrás volar indefinidamente. Avanza hacia la derecha, y encontrarás un hueco entre las plataformas superiores. Sigue hacia adelante hasta encontrar un grupo de bolas de ying-yang, salta y consigue el puño dorado. Entonces aparecerá una jaula. Para llegar hasta ella retorna al hueco que encontraste encima de los lapiceros y sube por él volando.



NIVEL 2

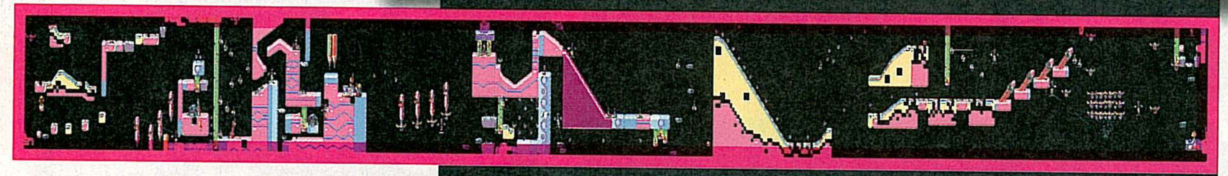
En el final de esta fase, golpea los ying-yang con pinchos para conseguir una vida extra.



NIVEL 3

Para liberar a los electoons de la primera caja protegida por pinchos, haz lo siguiente. Aumenta de tamaño y sitúate en la plataforma móvil de la derecha. Desde ahí salta a la goma para lanzar el puño al ying-yang que hay a la izquierda. Vuelve hacia la izquierda y cuando te coloques en la goma trampolín, la bola estará allí. Te permitirá saltar más alto para golpear a la jaula.

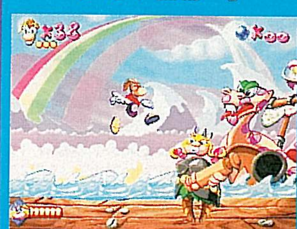
Pencil Pentathlon



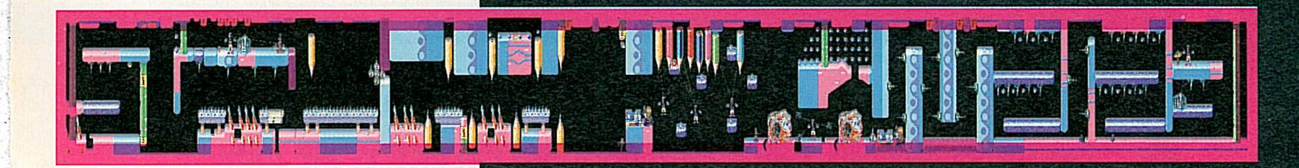
NIVEL 5

En el segundo grupo de plumas, tírate entre las dos últimas y cógete del gancho. Salta sobre la plataforma flotante y quédate sobre las gomas trampolín. Con la ayuda del ying yang podrás acceder a la siguiente plataforma. Continúa avanzando hacia la derecha hasta alcanzar el final del nivel.

NIVEL 4



Te hallas en la guarida de Space Mama. Para derrotarla, salta encima de los cuchillos y atízale fuerte cuando se encuentre danzando en el aire.



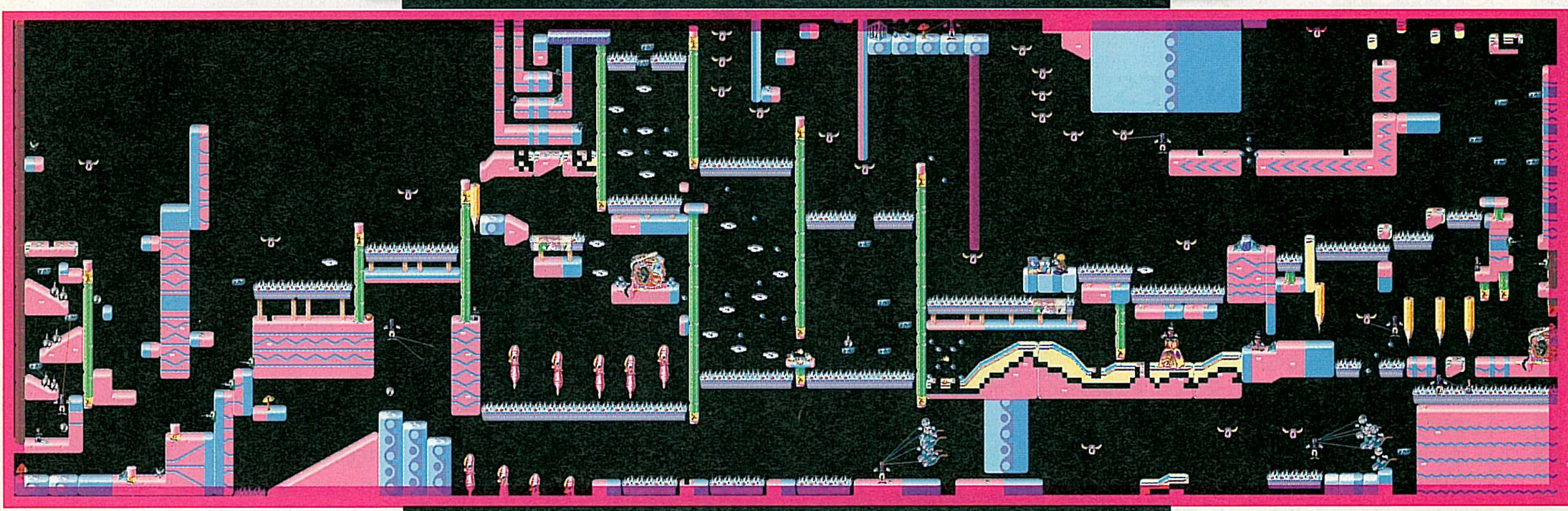
NIVEL 6

Utiliza el pelo-helicóptero para superar los pinchos del techo. Salta sobre la salida y hallarás una caja.

NIVEL 7

Siguiendo las bolas azules, encontrarás una jaula en las gomas trampolín inferiores. ≠

Space Mama´s Crater



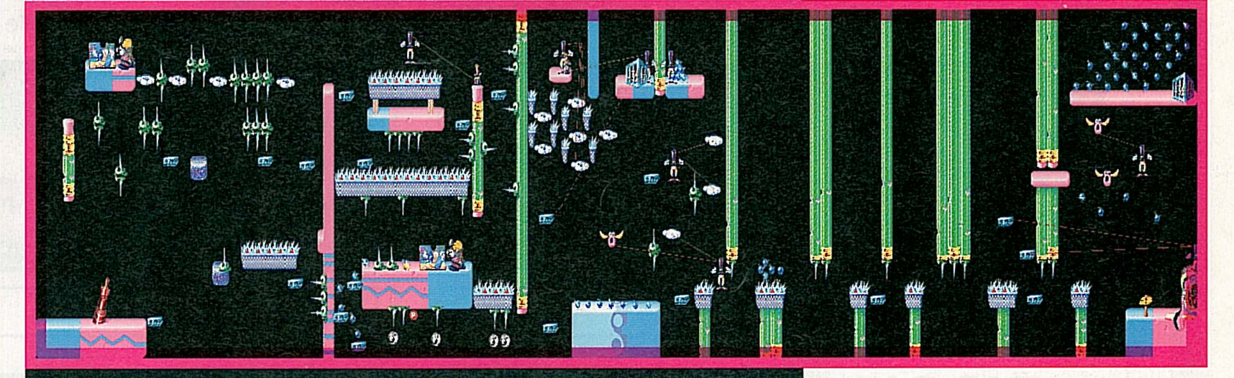
NIVEL 8

En el extremo derecho del nivel hay una caja protegida por ying yangs. Cuélgate del gancho y golpea las bolas, te vuelves a colgar del gancho, y así hasta que la jaula quede libre. Hay dos salidas en el nivel, en la superior, saltando encima de ella aparecerá una nueva jaula.

NIVEL 11



De nuevo te enfrentas a la vieja y gorda Space Mama. Ha cambiado su atuendo de Walkiria por un traje espacial, y va armada con un rodillo de considerables dimensiones. Esquiva sus golpes y atízale cuando esté saltando. Sólo podrás darle un golpe por cada uno de sus ataques. Después, destroza la lavadora mientras esquivas los rayos láser y vuelve a repetir el mismo patrón del principio. Accederás a una nueva zona del mapeado del juego.



NIVEL 9

Tras pasar junto al mago, avanza hacia la derecha hasta encontrar un camino sin salida. Una vida extra te estará esperando al otro lado. Vuelve sobre tus pasos y salta al agujero para encontrar una jaula protegida por dos cazadores. Una vez hayas pasado al fotógrafo podrás contemplar otra caja que se encuentra fuera de tu alcance. Si continúas andando llegarás hasta una colina en forma de uve. Aprovéchala para coger velocidad y saltar desde el extremo. Ahora podrás liberar a los electoons.

NIVEL 10

Esquiva todos los obstáculos que halles en tu camino. Salta sobre el cartel de salida y en el bote de tinta. Una plataforma te llevará hasta una jaula.



POR R.DREAMER

Seguramente muchos de vosotros os encontraréis agotados por los calurosos días del verano y, los más afortunados, disfrutando de unas merecidas vacaciones en las concurridas playas de nuestra España. Mientras tanto, los sufridos chicos de SUPER JUEGOS os preparamos un nuevo número lleno de novedades, reviews, los improperios del Supergolfo y, cómo no, los mejores trucos para que le saquéis el máximo partido a vuestros juegos.

SATURN

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS DREAMS

• • PERSONAJES OCULTOS • •

AKUMA

Tal y como ocurría en la versión original, la entrega para *Saturn* también tiene tres personajes ocultos que pueden ser seleccionados por los jugadores siguiendo las instrucciones que os damos a continuación. En primer lugar dirígete a la pantalla de selección de personajes. Sitúate en la casilla con la interrogante y mantén apretado L mientras pulsas, ATRAS, ATRAS, ABAJO ABAJO, ATRAS, ABAJO ABAJO, y entonces presiona X, e Y simultáneamente. Si lo has hecho correctamente, Akuma aparecerá en la pantalla preparado para la lucha.



Tienes la oportunidad de manejar a uno de tus personajes favoritos.





DAN



Aunque sin el carisma de sus compañeros, te hará vivir grandes momentos.

Dan también forma parte del trío de personajes ocultos. Para poder escogerle, acude a la pantalla de selección de luchadores. Colócate en la casilla con la interrogante y mantén pulsado L. Ahora ejecuta la siguiente combinación: ATRAS, ATRAS, ATRAS, ABAJO, ABAJO, ABAJO. Entonces pulsa X e Y a la vez. Aunque sus ataques son más bien de medio y corto alcance, con una buena defensa obtendrás resultados inmejorables. No olvides echar un vistazo al cuadro de Bison. Incluimos el truco para obtener la modalidad de **Dramatic Battle**.





BISON



Para sacar a Bison de su escondrijo repite los mismos pasos que con sus compañeros de aventuras, pero introduciendo la siguiente combinación. Mientras mantienes apretados L y R, pulsa Y, X, A, B, Y. Bison abandonará el anonimato. Si empezáis una partida para dos jugadores en *Arcade mode*. Situaos sobre Ryu y Ken y mantened apretado L en los dos mandos para pulsar arriba dos veces. Soltáis L y pulsáis arriba dos veces. Ahora el jugador 1 mantiene pulsado X y el 2 Z hasta que comience el juego. Habréis entrado en la modalidad **Dramatic Battle**.

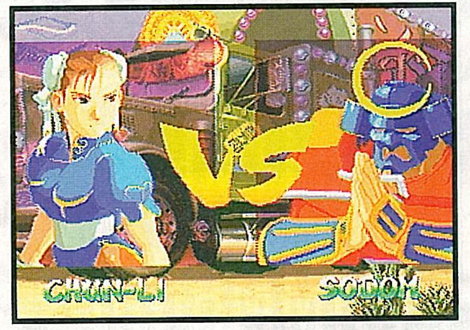


Bison al pie del cañón, como siempre.

STREET FIGHTER ALPHA 2

SATURN

CHUN-LI



Con el cursor sobre Chun-Li, aprieta START durante unos 5 segundos, entonces pulsa cualquier botón de puño o patada y ya tendrás bajo tu poder a Chun-Li de STREET FIGHTER SUPER TURBO.

DHALSIM



En la pantalla de selección, pulsa START sobre Dhalsim y suéltalo. Ahora, haz el siguiente recorrido: ZANGIEF, SAGAT, NASH y vuelve a Dhalsim. Aprieta START y pulsa cualquier botón.

ZANGIEF



Con el cursor en Zangief pulsa START y suéltalo y muévete a SAGAT, SODOM, ROSE, BIRDIE, NASH, DHALSIM, RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN y Zangief. Con START pulsado aprieta un botón.

EVIL RYU



Pulsa START, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA. Aprieta START y cualquier botón y ya tienes a Evil Ryu.

SHIN GOUKI





Pulsa START, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Aprieta START y cualquier botón.

• • MODO SENCILLO DE ESCOGER A LOS PERSONAJES • •



Una vez introducido el código de cualquier luchador oculto puedes seleccionarlo fácilmente en el modo arcade. Acude a opciones y activa la opción *Short-cut.* Ahora bastará con que selecciones a uno de los personajes secretos situándote sobre su nombre y manteniendo pulsado START. Notarás que el color del nombre se vuelve verde. Pero recuerda que tienes que grabar antes el truco, porque sino no funciona.



CRASH BANDICOOT

PLAYSTATION

Introduciendo este código en la pantalla de *passwords* obtendrás todas las gemas, todas las llaves y el 100% del juego. Además tendrás acceso a un nuevo final sin tener que enfrentarte con el Dr. Neo Cortex.



FINAL DOOM

PLAYSTATION

• • INMUNIDAD Y ARMAS • •

El último capítulo de DOOM para ***PlayStation*** también atesora una serie de códigos que harán olvidar las dificultades a todos aquellos que aún tienen algún problemilla que otro con el juego. La cosa es muy fácil, comienza una partida, pulsa START y una vez pausado el juego introduce las siguientes secuencias:



TODO EL MAPA: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, L2, R2, R1, CUADRADO
EL MAPA DE OBJETOS: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2 R2, R1, CIRCULO
GOD MODE: ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO
FREE STUFF: X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA
WARP: DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1. CIRCULO, X
RAYOS X: L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, DERECHA



DBZ THE LEGEND

SATURN

• • 35 PERSONAJES EN SP MODE • •

Normalmente si quieres acceder al modo *SP* tienes que terminarte el juego en la modalidad *Z Campaign*. Pero, como sucede a veces, hay un modo más sencillo de conseguirlo. Simplemente pulsa y mantén apretados X, Y, Z y START en la pantalla de presentación. Una vez en *SP Mode* [illegible] oger entre un total de [illegible] os ene- [illegible]







TRUCOS del LECTOR

TIME COMMANDO

PLAYSTATION

En el número anterior de SUPER JUEGOS os dábamos una relación de claves para TIME COMMANDO, pero faltaban los correspondientes a los dos últimos niveles. Juan Luis Gonzalez, de Madrid, ha sido tan amable de enviarnos estos dos suculentos *passwords*.

JUAN LUIS GONZALEZ (MADRID)

THE FUTURE: NDWMHGEC
BEYOND TIME: XEMJBDFS

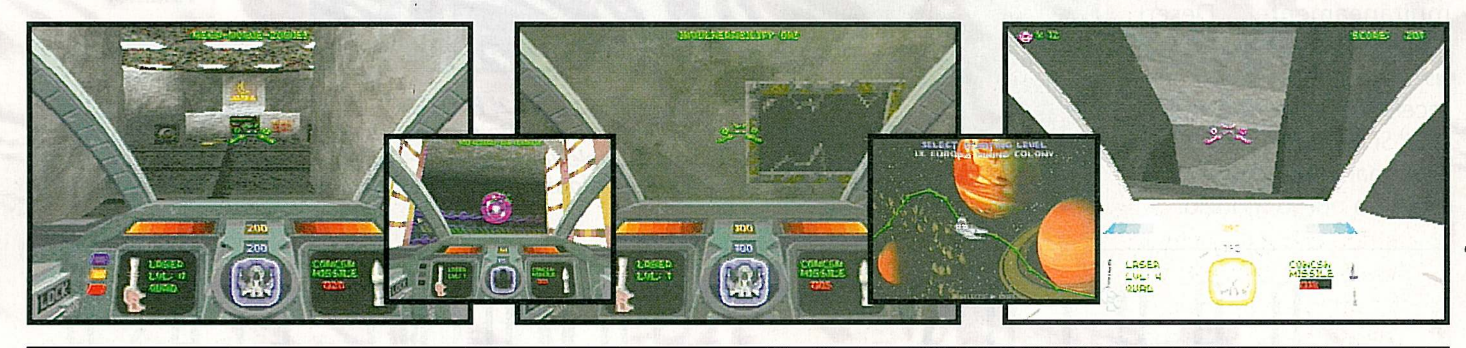
Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER

DESCENT

PLAYSTATION

• • TODOS LOS NIVELES E INMUNIDAD • •

La conversión de este título cuenta con jugosos trucos. Comienza una partida y busca un lugar seguro para introducir este código: Triángulo, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X. Conseguirás 10 vidas, todas las armas, las llaves y acceso a todos los niveles del juego. Para recorrer los pasillos a la velocidad del rayo pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X. Si quieres ser inmune a los ataques enemigos bastará con pulsar Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X. Como curiosidad, probad esta combinación, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y, por último, Triángulo.



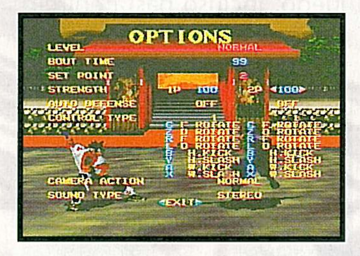
TOSHINDEN REMIX

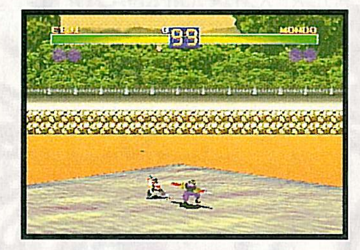
SATURN

• • CAMARAS • •

Aquí tienes un truco que te permitirá obtener diferentes ángulos de cámara tal y como ocurría en la versión de ***PlayStation***. Durante un combate pausa el juego. Una vez dentro de las opciones, elige cualquiera menos Exit y pulsa





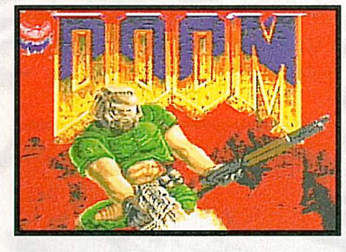


L. Mientras mantienes apretado L mueve el cursor a Exit y pulsa R. El juego continuará pausado, pero ahora puedes controlar el ángulo de la cámara a tu antojo. Con L, R, el pad direccional, y con Z e Y para el zoom. Como puedes observar, ya no hay tantas diferencias con la versión ***PSX***.

DOOM

SUPER NINTENDO

• • ARMAS • •



No se trata de un truco en sí, ya que la versión para ***Super Nintendo*** no cuenta con las ventajas que hallábamos en las versiones para ***PC*** o ***PlayStation***. Es más bien un fallo de programación que podrá ser aprovechado por los jugadores. En primer lugar tienes que encontrar una sierra mecánica. Una vez la tengas en tu poder selecciona otro arma y dispara hasta que se termine la munición. Entonces obtendrás un arma nueva como el cañón de plasma.





Gracias a este bug, podrás obtener armas que no se encuentran disponibles en algunos niveles del juego.



THE NEED FOR SPEED

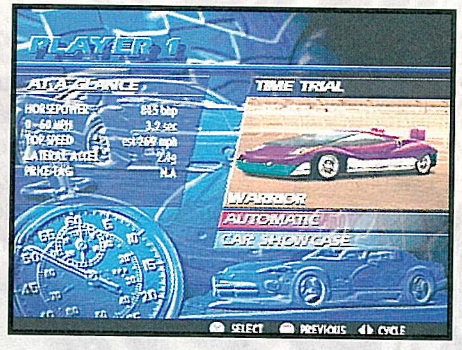
PLAYSTATION

• • CIRCUITOS Y COCHE OCULTOS • •

Una vez dentro del juego vete a la modalidad TOURNAMENT y selecciona la opción para meter un PASSWORD. Una vez aquí introduce TSYBNS. Ahora, cuando vayas a seleccionar el circuito, presiona L1, R1, L2 y R2 simultáneamente. Desert Springs se convertirá en Oasis Springs. Lost Vegas aparecerá entre Vertigo Falls y City. Si haces lo mismo al seleccionar un coche encontrarás un nuevo modelo.







Apretando L1, L2, R1 y R2 al seleccionar un coche aparecerá un nuevo modelo llamado WARRIOR. Alcanza velocidades de vértigo.



Dos circuito nuevos para disfrutar al volante.

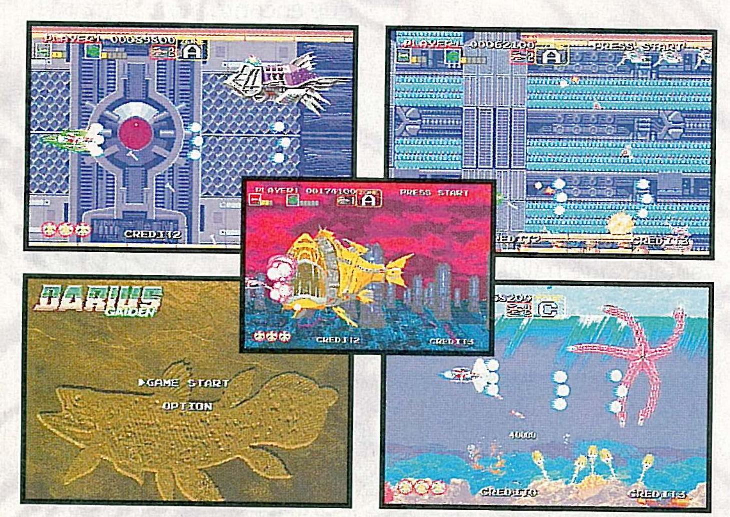


DARIUS

SATURN

• • AUTOFIRE • •

Este *shoot'em-up* para los 32 *bits* de **Sega** se las trae. Si quieres una pequeña ayuda extra y no tener que estar pulsando continuamente el botón del disparo, haz lo siguiente. En la pantalla de Start/Options mantén pulsado X y pulsa Z, C, L, B, IZQUIERDA, R y L. Esto le dará a tu nave la opción de conseguir un disparo rápido.



Introduce la secuencia en esta pantalla para conseguir el truco.

Ahora sólo tendrás que preocuparte de esquivar los disparos enemigos.

JUMPING FLASH

PLAYSTATION

• • ELEGIR NIVEL • •





En la pantalla de presentación con las opciones, introduce, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, X, X, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO. Comienza a jugar y comprobarás que puedes deambular libremente por todo el juego. Incluso hasta enfrentarte con el misterioso jefe final de este título.

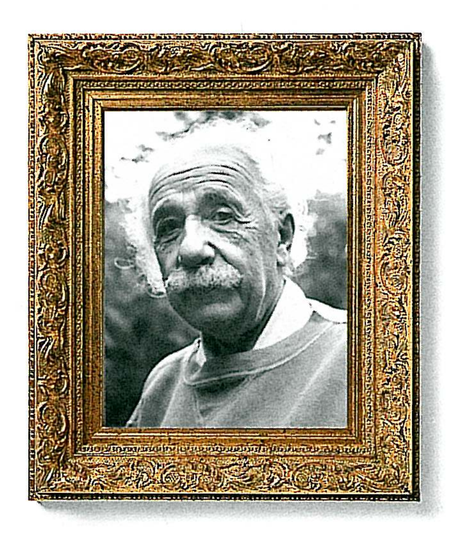


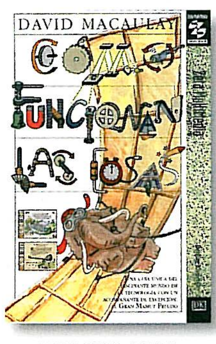
Ejecuta la combinación en esta pantalla y tendrás acceso a todo el juego.

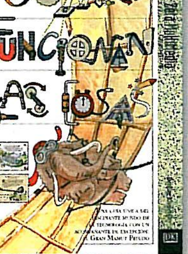


Ya no hay problemas que os impidan disfrutar con JUMPING FLASH.

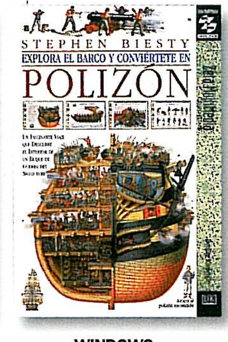
Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia



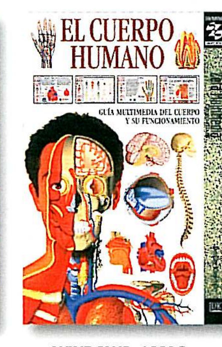




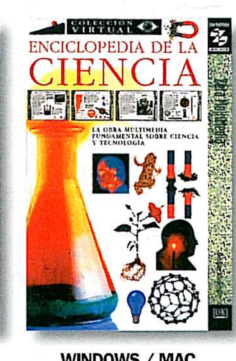
WINDOWS / MAC



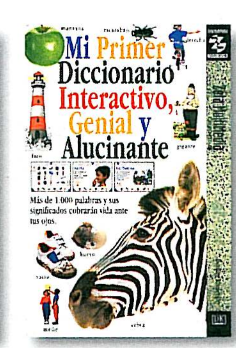
WINDOWS



WINDOWS / MAC

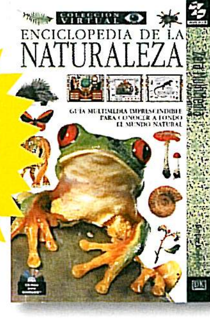


WINDOWS / MAC



WINDOWS / MAC

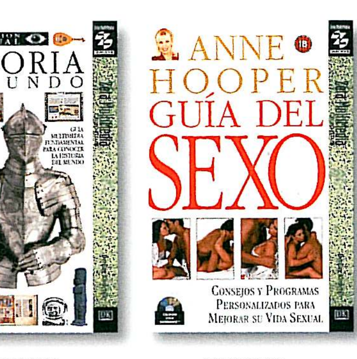




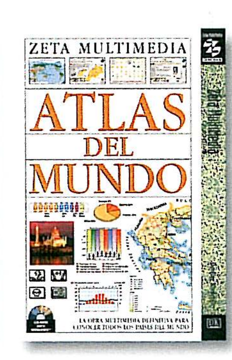
WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS



WINDOWS

Próximamente a la venta
GUÍA DEL SEXO
ATLAS DEL MUNDO





Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse !!



y Tiendas El Corte Inglés

TAPSA/



¡DEMOSTRADO! NO SOY UN SIMPLE JUGUETE

VALORACIONES
HOBBY CONSOLAS: 93
NINTENDO ACCION: 91
SUPER JUEGOS: 90

Tinkertoy® Construction System

The Big Builder Set Contains 35 Pieces

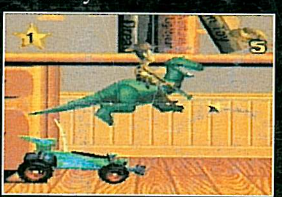
Disney Interactive

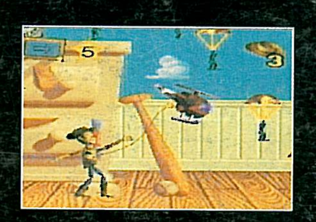
Disney's TOY STORY

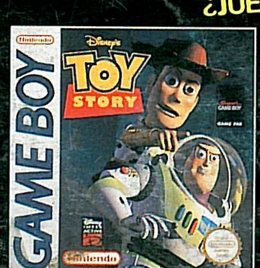
¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?











Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid